International Games Magazine

LEVEL

2001 2 LEVEL

• http://www.level.ro „It's all about GAMES" • 2/2001 • 45.000 lei •

GUNMAN CHRONICLES



DEMOS
- Colin McRae Rally 2
- Fallout Tactics
- Far Gate
- Gunman Chronicles
- American McGee's Alice
- Mechwarrior 4
- MidtownMadness 2
- Oni
- Space Empires 4
- Tomb Raider Chronicles
- Watchmaker

SHOTS
- Anachronox
- Dark Ore

SHAREWARE
- ACDSee 3.1 #921
- FAR 1.70
- Hypersnap 4.01.06
- Ultra Edit 8
- Winamp 2.71

DLH Updates

DirectX 8.0



Call to Power II
unde-s doi, puterea creşte

Sea Dogs
un RPG înecat în „rum"

FIFA 2001
încă un an pe gazon

T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/DIO/091/2001
Valabil -2001-
PUBLICAŢII

Abonează-te pe un an în lunile ianuarie sau februarie şi vei primi gratis jocul



AICI EŞTI PLĂTIT CA SĂ GONEŞTI!

Speed Busters sparge tiparul jocurilor de curse cu care suntem obisnuiți cu toții! Polițaii şi-au pierdut mințile şi îi vor recompensa pe cei mai rapizi conducători auto. Cele opt maşini, pe care le veți avea la dispoziție pe parcursul jocului, au fost create special pentru voi si va trebui să le îmbunătățiți pe măsura ce câstigați bani. Radarele poliției sunt acum plasate doar pentru a vă ajuta, în cazul în care veți depăşi viteza legală, veți primi ... bani! Fie că vreți să-l jucați singuri sau în rețea cu încă şase prieteni, acum este momentul să treceți în Zona Liberă de Viteză!

În TOMBOLA ABONAMENTELOR + LEVEL

Numai pentru cei ce se abonează în februarie!





























Folosiți talonul de abonament de la pagina 76.

Scrisoarea redacției (sau un fel de editorial)

Dragă cititorule,

Pe mine m-ai tot auzit în această primă pagină de revistă spunând că aia nu e bună, că aia nu e cum trebuie. Ei bine, a venit vremea să auziți și ce au de zis colegii mei, în afara articolelor scrise de ei, și aceasta doar din motivul de a nu cădea în păcatul de a ni se spune că nu am fost la obiect în rândurile dedicate jocului Ș sau Ț!

Eu mă retrag aici, lăsând loc colegilor mei.

Cristian Cașcaval (K'shu)

Să analizăm problemele mele cu „jocul"! Ai fi surprins să afli că marea mea problemă a fost sistemul de acasă. Nu mergea nimic pe el până nu l-am schimbat. Acum problema e alta: nu am placă video decât de-un mega (de, mai trebuie să trag până îmi permit una mai acătării). Concluzia e că am jucat doar ce nu necesită 3D și mult mai puțin, restul pe la prieteni.

Apoi, ce mă deranjează la un joc ține de feeling. Puține jocuri nu-ți dau impresia că-ți pierzi vremea. Senzația asta o am în momentul când descopăr mecanismul din spatele jocului pe care mizează creatorii pentru a-l face vandabil (exemplu In Cold Blood). Creatorii merg pe mecanismele mintale deja formate de prejudecățile societății în care trăiesc (rușii sunt băieții răi, există întotdeauna un paranoic care a pus gând rău celui bun - reprezentantul(-ții) sau eroul(-ii) părții bune a omenirii, un fel de Bruce Willis în acțiune.) Cu simulatoarele e altceva. Probabil că n-am să mă urc niciodată într-un F22, Mig etc. și nici n-am să joc pe San Siro sau Wembley, dar nu cred că vor reuși vreodată să creeze atmosfera de acolo sau măcar să-mi dea un sfert de impresie că mă lupt alături de Hagi pe teren împotriva lui Ronaldo. Ce mai rămâne - provocarea. Dacă nu pot face toate astea în real world, atunci de ce să nu încerc în lumea virtuală. Nu am picioarele lui Zidane, dar degetele mele îl pot mișca mult mai bine decât se mișcă el pe teren. E un fel de transfer care mă face să mă simt mai bine în „hainele" mele.

Și apoi am ocazia să îmi bat prietenii chiar în bătălia deasupra Londrei, în cursa de la Monaco sau pe Parc de Prince.

Cineva se exprima despre jocuri sau despre net ori chat că nu ar fi decât o masturbare intelectuală, o formă diferită de perversiune, dar, totuși, un viciu. Altcineva (un profesor de logică) zicea că jocurile sunt pentru oameni inteligenți. Inteligența e ca un templu ale cărei uși trebuie deschise, jocurile funcționând ca niște chei.

Citat aproximativ - „Copilul râde: iubirea și înțelepciunea mea sunt jocul." (Blaga).

Sebah

Pornesc jocul, cârâie 128 de RAM-ul meu ce cârâie, placa grafică execută o sforțare și începe ceea ce s-a prezentat în reclame, știri și preview-uri drept cel mai tare joc cu cel mai tare engine 3D din câte s-au văzut. Acesta este punctul din care încep dezamăgirile. Aici își au originea enervările. Cel mai tare mă deranjează bug-urile grafice sau, mai precis, grafica prost gândită. Pot spune cu mâna pe atriul drept că bug-urile grafice mă enervează chiar mai mult decât (și aici voi primi cu siguranță critici) problemele de AI. Asta e! Pentru mine, iluzia grafică este mai importantă decât cea a verosimilității comportamentului personajelor (deși nu mă deranjează ca și aceasta din urmă să fie cât mai bine realizată). Nu în ultimul rând, mă enervează poveștile banale, fără sarea și piperul presărate de un scenarist dotat cu inteligență și umor. Un joc fără „substanță" nu stă la mine pe harddisk mai mult de câteva minute. Mi se poate imputa: „Dom'le, da' pretențios mai ești!" La asta răspund doar atât: un bun cunoscător de vinuri preferă să moară de sete decât să bea apă de canal.

Citat cât de cât exact: „Știința fără conștiință este doar ruina sufletului." (Rabelais), care poate fi extrapolat în „Grafica, oricât de klumea, fără feeling este doar ruina nervilor."

Mike

Ce nu îmi place mie la un joc? În ultimul timp am avut șansa de a observa mult mai atent industria jocului de „dincolo" și pe lângă o fericită „lărgire" a orizonturilor mele în acest domeniu m-am pricopsit și cu o obsedantă observație care îmi sare în gând ori de câte ori intru în contact cu mult iubitele noastre jocuri. Nu e greu să îți dai seama că ceea ce vede gamerul de rând este doar vârful iceberg-ului, iar cruda realitate stă pitită undeva într-un colț întunecat, departe de ochii consumatorilor. Industria de jocuri a încetat de mult să mai fie o afacere în care pasiunea este pe primul plan, un joc însemnând (într-o lume perfectă) distracție de calitate și poate chiar mai mult. Sumele ce au ajuns să se învârtă în jurul mult iubitelor noastre jocuri ar îmbujora și obrajii celor mai „bazați" producători de la Hollywood astfel că era doar o chestiune de timp până când jocurile să fi devenit produse COMERCIALE, în care calitatea este pusă pe locul doi. Deja primele victime s-au și arătat: CaveDog și Looking Glass, case de producție ce dispuneau de niște echipe de oameni extrem de talentați și-au dat obștescul sfârșit din cauza dificultățiilor de a se adapta noului mediu.

Dar viața merge înainte și noi, consumatorii, nu prea avem ce face...

Aș mai putea vorbi despre cât de greu e să supraviețuiești ca și gamer în România și mai ales ca și revistă de jocuri, dar nu aș vrea să vă întristez. În rest, probabil colegii mei au amintit și de celelalte probleme zilnice de care ne lovim în munca noastră.

Citat? Nu am... vreau numai să mă întorc la joc!

Mitza

Am intrat în lumea jocurilor cu foarte mult timp în urmă, pe vremea când încă mai rupeam tenișii pe terenurile din curtea școlii. Începând cu legendarul CIP 03, calculator de fabricație română, și trecând apoi prin toată pleiada de aparate de calcul ce au apărut ulterior (Spectrum, AT, XT, 286, 386, 486, Pentium) am avut ocazia, șansa, onoarea de a juca aproape orice gen de joc... Prin fața ochilor mi-au trecut jocuri precum: Defender of The Crown, Dizzy, Mr. PacMan, LHX, Wolfenstein, Civilization, Coloniziation, Master of Orion, Italy'90, Footballer of the Year, Privateer, Tie Fighter; ca să amintesc numai câteva. Toate acele jocuri, oricât de simple și prăfuite ar părea oricărui gamer din generația nouă, reușeau să mă țină lipit de ecranul monitorului (sau al TV-ului) ore în șir, chiar zile și nopți. Din păcate, nu același lucru pot spune și despre aparițiile moderne... Orice joc apare acum se instalează se joacă o oră-două, poate câteva zile după care dispare rapid în neantul impus de comanda „delete". Greu de definit elementele care au cauzat această problemă, poate sunt eu prea pretențios deja, poate sunt suprasaturat cu jocuri, poate m-am plictisit să văd aceleași idei de jocuri îmbrăcate doar în haina 3D sau poate pur și simplu am trecut de vârsta jocului. Da, sunt un melancolic... Da, îmi place să privesc în urmă spre clipele petrecute alături de acele jocuri care mi-au rămas atât de dragi, la fel cum mi-au rămas și cavalerii, prințesele sau dragonii din cărțile de povești sau aventuri pe care le citeam noaptea la lumina palidă a unei veioze. Poate sunt un visător, un sentimentalist, dar, din păcate, așa cum se întâmplă cu orice lucru frumos, durează prea puțin, mult prea puțin până când devine ceva comercial, ceva monden, ceva lipsit de ceea ce americanii numesc „feeling".

Pentru citat, m-am gândit să rămân tot pe plaiurile mioritice unde umblă o vorbă: „Cine nu are bătrâni să și-i cumpere!"

Claude

Cuprins februarie 2001



Cuprins CD

Demos

Colin McRae Rally 2
Fallout Tactics
Far Gate
Gunman Chronicles
American McGee's Alice
Mechwarrior 4
MidtownMadness 2
Oni
Space Empires 4
Tomb Raider Chronicles
Watchmaker

Shareware

ACDSee 3.1 #921
FAR 1.70
Hypersnap 4.01.06
Ultra Edit 8
Winamp 2.71

Shots

Anachronox
Dark Ore
Empire Earth
Global Operation
Grom
Messenger
Realwar
Stars! Genesis
UO: Third Dawn

DLII

DirectX 8.0

Updates

Giants v1.1
Hitman Service pack
Sacrifice Patch 2
Sea Dogs v1.04



flash

Probleme cu Diablo II

Jucătorii on-line de *Diablo II* au avut parte de o foarte neplăcută surpriză cu ocazia intrării în noul mileniu: după un foarte contestat reset al serverului, un mare număr de utilizatori s-au trezit că personajele lor fie au dispărut, fie au rămas fără obiectele atât de greu adunate. De fapt, personajele în discuție au fost șterse de programatori nu prea binevoitori cărora reset-ul le-a deschis calea de acces la fișierele vitale. Pe 8 ianuarie, **Blizzard** a reabilitat personajele care au „murit" sau și-au pierdut obiectele și/sau experiența între 19 decembrie 2000 și 1 ianuarie 2001.

Aces High 1.05

Hightech Creations a adăugat operațiuni navale la cele terestre și aeriene din Aces High prin lansarea versiunii 1.05. În acest simulator de luptă on-line, participanții pot controla armade întregi alcătuite din portavioane, crucișătoare și escorte. În afară de acestea, jucătorul poate el însuși folosi armele de pe nave pentru apărare antiaeriană sau bombardarea țărmului. Versiunea 1.05 aduce în joc noi avioane, inclusiv un bombardier-torpilor, care se adaugă la lista, în continuă creștere, de avioane, vehicule și bărci. Amatorii de *Aces High* pot obține un abonament pentru 29,95 USD pe lună.

Intel nu vinde doar cipuri

Intel se pregătește să lanseze o serie de unități portabile de muzică digitală (zise și MP3 player). Acestea vor fi însoțite, la sfârșitul anului în curs, de alte două produse noi: un ChatPad (dispozitiv pentru mesagerie instantanee și e-mail) și o tabletă care va permite navigarea Internetului pe un ecran wireless. Această reprofilare a producătorului de procesoare își are cauzele în scăderea semnificativă a vânzărilor computerelor personale. **Intel** datorează 80 la sută din vânzări și profituri microprocesoarelor și se așteaptă ca reprofilarea să aducă o creștere de 50 la sută a vânzărilor.

Emperor: Battle for Dune - Westwood (imagini noi)

Pasionații de cărțile lui Frank Herbert se vor bucura în curând de un nou joc al seriei *Dune*, de data aceasta cu o grafică complet 3D. Și, fiind acest joc produs și distribuit de **Westwood**, care, în paranteză fie spus, deține studiouri de filmare care tind să rivalizeze cu cele de la Hollywood, *Emperor: Battle for Dune* trebuia să aibă și filme de bună calitate, cu actori profesioniști și cu decoruri impecabil realizate. De curând au fost oferite publicității





câteva imagini preluate din cutscene-urile filmate ale jocului. Să sperăm că acestea vor impresiona nu doar prin calitatea imaginii, ci și prin conținut. Dacă vom fi din nou martorii unor interminabile discuții și briefing-uri, cu un umor de multe ori discutabil, *Emperor: Battle for Dune* riscă să preia trista amintire și penibila impresie lăsate urmașilor de *Dune 2000* și de *Command & Conquer: Tiberian Sun*.

Fate of the Dragon - Eidos Interactive

Produs de **Overmax** și distribuit de **Eidos Interactive**, *Fate of the Dragon* pare a fi *AOE: Age of Kings* cu specific exclusiv chinez. Acțiunea are loc în secolul al II-lea, într-o Chină fragmentată în trei. În urma prăbușirii dinastiei Han, trei nobili rivali preiau controlul asupra teritoriilor pe care le primiseră pentru... gospodărire și își înființează regate. Jucătorul trebuie să-și aleagă unul din cei trei nobili, să pună bazele unei dictaturi solide, să descopere noi tehnologii în arta războiului și să adune o





armată suficient de puternică pentru a putea cuceri întreg teritoriul Chinei. Fiecare din cele trei regate deține unități, clădiri și tehnologii unice, toate modelate și create în conformitate cu adevărul istoric. Producătorii afirmă că victoria va putea fi atinsă în moduri diferite: control militar, la care se ajunge prin conflict armat, control economic, prin comerț și dezvoltarea noilor tehnologii, sau control politic, prin diplomație și alianțe strategice.

Grand Theft Auto 3 - Rockstar (prima imagine)

Se poate vorbi deja despre fenomenul GTA – *Grand Theft Auto*, un joc care a deschis gustul condusului imprudent poate chiar mai mult decât *Carmageddon*. La începutul noului



mileniu, fanii *GTA* din lumea întreagă care au avut cât de cât curiozitatea de a face un pic de browsing pe Internet au avut încântătoarea surpriză de a descoperi, cam peste tot, prima imagine din *GTA3* oferită publicității. Al treilea joc al seriei *Grand Theft Auto* diferă esențial de primele două, în primul rând datorită graficii 3D. Inițial, imaginea a fost oferită de **Rockstar** revistei oficiale a consolei PlayStation 2 din Marea Britanie. La scurt timp după aceea imaginea, scanată, a ajuns pe toate fan site-urile **GTA**. Deși imaginea a apărut într-o revistă pentru PS2, nu e cazul să vă alarmați! Va exista și o versiune pentru PC, așa că ar cam fi cazul să vă pregătiți pentru o nouă porție de accidente, urmăriri și împușcături. Și nu uitați să vă puneți centura de siguranță!

Tomb Raider: The Movie - Paramount



Paramount Pictures, sursa atâtor filme de mare succes! **Eidos Interactive**, sursa atâtor jocuri de mare succes! Care e legătura dintre cele două? Se numește *„the Tomb Raider live-action film"* și va avea în rolul principal pe (tobele bat în surdină...) ANGELINA JOLIE (ta-da!!!). Câștigătoare a premiului Oscar, Angelina va demonstra de această dată publicului că nu are doar calități artistice, ci și capacități atletic-seductiv-fatal-voluptoase, fără de care Lara Croft are deveni Rayman. Dar amănuntele picante nu se opresc aici! Tatăl natural al Angelinăi, nominalizatul la Oscar pe nume Jon Voight, va interpreta în *Tomb Raider: The Movie*, rolul lordului Croft, tatăl prea (evident) frumoasei Lara Croft. Jocul s-a bucurat de un succes furibund mai ales în Germania, unde revistele de jocuri (PC/PS/PS2) dovedesc un preaplin al articolelor, imaginilor și copertelor dedicate Mormântăriței. De aceea, filmul are și el șanse mari de a ocupa locul deja rezervat în fruntea topurilor.

Legend of Millennium - Neorean (demo)

De curând a fost lansată versiunea demonstrativă a unui joc produs de un studio corean, joc care încă nu se bucură de serviciile



vitale ale unui distribuitor. În ciuda lipsei unui **Eidos/Electronic Arts/Take 2/Sierra**/etc. pe cutie, *Legend of Millenium* a fost deja localizat în limba engleză și, mai nou, a fost lansat chiar și un demo. Acțiunea jocului are loc în Corea anului 500 î.Chr., la sfârșitul a șase sute de ani de lupte duse de trei facțiuni războinice. Jucătorul are rolul unui general a cărui datorie de onoare este reinstaurarea păcii, desigur, tot prin război și nu orice fel de război, ci unul în timp real, cu o grafică interesantă, 20 de misiuni în singleplayer, 30 de hărți pentru multiplayer, 50 de unități aeriene, terestre și acvatice și efecte meteorologice 3D, cu specific pentru fiecare anotimp. Tot acest amalgam va fi disponibil celor care posedă un procesor cu o frecvență de ceas de cel puțin 200 MHz, acompaniat de 32 MB RAM și de o placă 3D.



Operation Flashpoint - Codemasters

Codemasters ne-au obișnuit cu jocuri de calitate, ceea ce este un lucru bun, dar ar putea să devină periculos, pentru că toți se așteaptă



ca această tradiție să continue. Cât de curând va fi lansat un joc care are toate șansele să confirme regula produselor de calitate lansate de **Codemasters:** *Operation Flashpoint* este produs de compania cehească **Bohemia Interactive Studios** și va fi un joc de tactică și acțiune. Aceasta din urmă are loc în timpul Războiului Rece. *Operation Flashpoint* oferă, pe lângă grafica bine realizată, abilitatea de a controla escadroane de câte 12 soldați, care pot opera o mare varietate de vehicule mobile, blindate, aeriene, maritime sau civile. În aceste condiții, **Codemasters** pare că pregătește un titlu care îi va cofirma buna reputație o dată ajuns pe piață, adică cel târziu în aprilie 2001.

flash

EverQuest se joacă la greu!

Sony Online Entertainment a anunțat că a atins un nou record al prezenței on-line în noaptea de revelion. La 1 ianuarie 2001 au fost înregistrați 81858 de jucători, adică aproximativ un sfert din cei 330000 de abonați. Conform declarației lui Greg Rizzer (**Sony**), numărul de jucători de *EverQuest* aflați simultan on-line a atins media de 60000-70000, dar că această cifră a crescut semnificativ de când a fost lansat **Scars of Velious**. Pentru a face față acestei cereri extraordinare, compania deține 38 de servere în San Diego, fiecare capabil să susțină 3000 de jucători simultan.

3dfx – in memoriam

În cazul în care ați dormit prea mult luna aceasta, ar cam fi timpul să vă treziți și să aflați că **3dfx** a fost cumpărată de **NVIDIA**, care a achiziționat totul, inclusiv seria *Voodoo*, toate tehnologiile *3dfx* pentru fabricarea cipurilor grafice, toate patentele și, integral, proprietatea intelectuală. După încheierea tranzacției, **3dfx** a anunțat că se pregătește pentru autodizolvare, în primăvară. Totuși, fanii seriei *Voodoo* nu trebuie să se teamă, pentru că vor exista în continuare plăci cu acest nume. E poate puțin mai greu să ne obișnuim cu ideea: *NVIDIA Voodoo*!

Topuri de topuri

Conform informațiilor oferite de **PC Data**, în săptămâna 10-16 decembrie a fostului mileniu topul celor mai bine cotate jocuri din Marea Britanie se bucura de prezența nu a unuia, ci a două jocuri *Barbie – Barbie Magic Genie Bottle* și *Barbie Pet Rescue*. Totuși, la sfârșitul anului, situația s-a remediat întrucâtva, pentru că unul din ele (*Barbie Magic Genie Bottle*) nu a reușit să se mențină pe poziție. Pe de altă parte, *Barbie Pet Rescue* dă dovadă de o andurantă greu de crezut și se pregătește să înfrunte competiția, așa cum l-a înfruntat și pe temutul *Diablo II*.

flash

EverQuest duce la crimă?

Jocul on-line *EverQuest* a fost implicat într-un caz de crimă. Tony Bragg Sr. este un pasionat jucător de *EverQuest*. Într-o zi, fiul său, Tony Bragg Jr., şi-a enervat tatăl pentru că nu-l lăsa să joace *EverQuest* în linişte şi a fost bătut serios, după care a fost lăsat să moară într-o debara. Tony Bragg Sr. a lăsat să treacă 24 de ore până a sunat la 911. La proces inculpatul a pledat vinovat şi va executa o pedeapsă cu închisoarea pe o perioadă de 15 ani. **Sony Online Entertainment** a refuzat să comenteze în vreun fel implicarea jocului în acest caz.

Scad vânzările de PC-uri

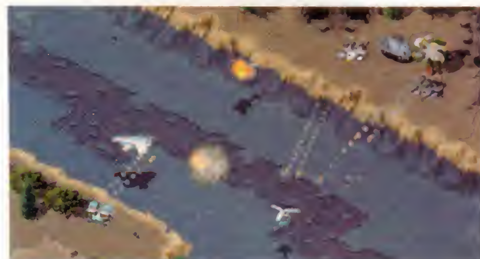
Conform informaţiilor oferite publicităţii prin **PC Data**, luna decembrie a anului 2000 a fost martora unei scăderi vertiginoase, de 24 la sută, a volumului vânzărilor în domeniul calculatoarelor personale. Decembrie a încheiat un şir de cinci luni de scădere constantă, la sfârşitul anului înregistrându-se aproape un milion de computere vândute. Per total, anul 2000 a fost primul an în care s-a înregistrat un declin anual de 0,8 procente. S-a înregistrat, totuşi, o creştere a vânzărilor în perioada Crăciunului, dar influenţele asupra bilanţului au fost nesemnificative.

Xbox în Ungaria

Guvernul ungar a anunţat la un post naţional de radio că şi-a planificat să genereze 5000 de locuri noi de muncă în vederea producerii noului tip de consolă *Xbox*, care va fi asamblat în fabrici sub licenţă **Flextronics International**, fabricant de aparatură electronică din Singapore. Producţia la scară largă a consolei ar putea genera unul dintre exporturile cele mai importante ale ţării, în competiţie cu automobilele Audi. Fabricile vor fi instalate cel mai probabil în apropierea graniţei austriece. Un purtător de cuvânt al **Flextronics** a afirmat că cifra de 5000 de locuri de muncă este „puţin exagerată".

Outlive — Take 2 Interactive

Dacă aveţi senzaţia că din Brazilia nu vin decât telenovele, este timpul să vă schimbaţi părerile! Mai nou, în Brazilia se produc şi clone de *Starcraft*. **Take 2** consideră totuşi un atu faptul că *Outlive* este primul RTS brazilian, produs de **Continuum Entertainment**. Lăsând la o parte grafica „împrumutată" parcă din *Starcraft*, *Outlive* va oferi jucătorului două rase distincte, una cu membri umani, alta formată din roboţi. Cele două, desigur, nu mai pot convieţui în acelaşi loc... geometric şi încearcă să-şi rezolve problemele şi complexele pe câmpul de bătălie. Desigur, un RTS nu e RTS (ci RTT) dacă nu există şi puţină construcţie de baze, descoperirea unor noi tehnologii, upgrade-uri, sustrageri de informaţii de la inamic şi, desigur, distrugerea sa. Cei pasionaţi de aşa ceva vor avea la dispoziţie, încă din ianuarie (afirmă distribuitorul), trei campanii, 40 de hărţi şi mai mult de 20 de unităţi. Cei FOARTE pasionaţi de *Outlive* vor putea încerca şi modul multiplayer (un posibil punct forte al jocului), cu condiţia să nu fie mai mult de 16 jucători la un moment dat.





The Ward — ODI

Deja lansat în Statele Unite (unde este disponibil în schimbul sumei de doar 19,99 USD), *The Ward*, produs de **Fragile Bits** şi distribuit de **ODI**, este un joc science-fiction în care personajul principal, cu un nume extrem de original (David Walker, astronaut texan), membru al echipei de pe Apollo XIX, pleacă spre lună pentru a investiga unele activităţi seismice surprinzătoare. Totul merge bine până în ultimul moment, când, spre stupoarea lui David, extratereştrii îi ucid colegii din echipă şi îl caută şi pe el. Cu această ocazie, jucătorul pătrunde într-o lume populată de extratereştri şi de prizonierii lor pământeni, obţinuţi prin răpire (aka alien abduction). Grafica jocului constă în peisaje 3D, pre-renderizate, în care se mişcă mai mult de 20 de personaje. Spre final, David Walker ajunge la profunda concluzie cum că misiunea şi identitatea sa pot fi descoperite în propriul său lanţ de ADN şi că, de fapt, el se găseşte în această situaţie disperată pentru că forţe din timpuri imemoriale au hotărât astfel. Atenţie, deci, la fiecare pas, altfel civilizaţia pământeană ar putea dispărea...



Global Operations — Crave Entertainment

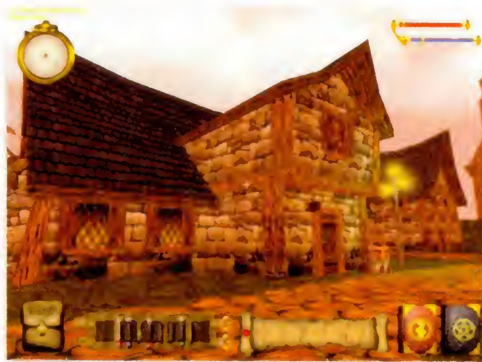
Spre sfârşitul sezonului estival 2001, când gamerul se întoarce bronzat de razele naturale ale soarelui la razele artificiale ale monitorului, **Crave Entertainment** va scoate pe piaţă un joc produs de **Barking Dog Studios**, compania canadiană care a produs şi *Homeworld Cataclysm*. Jocul va purta titlul de *Global Operations* şi se va încadra în genul 1st person shooter. Printre caracteristicile sale de bază se numără acţiunea cu specific real, focalizată pe cooperarea în echipă, comunicarea vocală între jucători, reprezentarea fidelă a armelor folosite cu adevărat de trupele speciale şi a mediilor diverse în care se dă lupta. Animaţia detaliată a scheletului personajelor le va conferi mişcări extrem de verosimile, uniformele se vor murdări cu noroi şi sânge, iar efectele meteorologice vor cuprinde ploaie, ceaţă, zăpadă şi multe altele. Chiar dacă latura de simulare este importantă, Brian Thalken, Managing Director la **Barking Dog Studios**, nu a omis să menţioneze că *Global Operations* va fi totuşi creat pentru a închide gura până şi celui mai cârcotaş amator de jocuri de acţiune.



Ultima I: a legend is reborn - peroxide



Nu e cazul să vă alarmați! Nimeni nu are de gând să arunce pe piață un joc vechi de peste 8 ani. Totuși, există o companie nou înființată (de entuziaști) care și-a propus, momentan, un singur scop: să refacă primul joc al seriei *Ultima* sau, mai precis, să aducă grafica și povestea la standardele noului mileniu (o tentă RPG mai puternică). Ceea ce este însă cu adevărat fascinant este faptul că noul *Ultima I* (se presupune că) va fi complet freeware (ceea ce ar putea fi și neliniștitor, dacă ne amintim alte proiecte freeware, cum ar fi *Battlecruiser 3000 A.D.*). Oricare va fi forma sa finală (plătită sau nu), există deja lucruri bine stabilite: 4 clase de personaje, 4 rase, 50 de monștri/NPC-uri, 32 de dungeon-uri, 32 de orașe, 4 castele și o lume gigantică, ideală pentru explorare. Engine-ul grafic va necesita, desigur, accelerare 3D și va prezenta iluminare colorată și umbre în timp real, sisteme de particule, texturi animate și animație scheletală de mare finețe (oare care ar fi fost reacția lui Lord British dacă ar fi auzit asemenea termeni pe când lucra la *Ultima I*?) Nu se cunoaște încă data la care noua variantă de *Ultima I* va ajunge pe piață, dar cu siguranță cu nu va fi prea curând, dat fiind că echipa de lucru mai are încă nevoie de membri (în special graficieni).



Sea Dogs II - Bethesda Software

Mare bucurie pentru fanii *Sea Dogs*! Ei știu că *SD* este un joc care merită aplauze... și continuare. **Akella**, compania rusă care a produs Câinii de Mare, a tras aer în piept, s-a luat de mână cu **Bethesda Software** (firma care distribuie *Sea Dogs*), a bătut ușurel în microfon pentru a atrage atenția opiniei publice și a anunțat că va lansa *Sea Dogs II*. Acesta va fi tot un RPG/action care va avea loc într-o lume asemănătoare cu cea din *Sea Dogs* (semi-fictivă, populată de pirați și zdruncinată de lupte navale nimicitoare). Principalele îmbunătățiri vor fi vizibile în special la nivelul engine-ului grafic (căruia, sincer, nu i-ar strica ceva spumă pe valuri), iar povestea va lua întorsături neașteptate. (Poate, în loc de personajul principal, Nicholas, o Nichole plină de farmec...) Oricum va fi *Sea Dogs II*, nu va duce lipsă de corăbii, de furtuni, de tunuri, de lupte corp la corp și, desigur, de așteptare înfrigurată.



Project Entropia - MindArk

După Everquest, EQ:Ruins of Kunark și Asheron's Call, pasionații de jocuri on-line pot să își facă deja noi planuri de viitor, pentru că în curând va fi inaugurată o lume virtuală în care vor putea să câștige noi puncte de experiență, să își ridice personajul de la un nivel la altul și să se întâlnească cu prieteni de peste mări și țări la o discuție în mijlocul pădurii. În Project Entropia, jucătorul se găsește la început în New Haven, cel mai mare oraș al planetei Calypso. Împreună cu mii de alți jucători, va putea să ia parte la crearea unei noi civilizații și la menținerea unei infrastructuri sociale în permanentă expansiune. Lupta nu e obligatorie: jucătorul poate alege între statutul de turist, acela de colonist sau cel de aventurier. Dacă orașul oferă siguranță, nu se poate spune același lucru despre teritoriul din afara sa, care este populat cu animale sălbatice, violente sau nu, dar și de roboți veniți de pe o planetă îndepărtată, Akbal-Cimi, al căror unic scop este distrugerea întregii rase umane de pe Calypso. Pe lângă roboți și animale sălbatice, în lumea din Project Entropia mișună mutanți, aparent amenințători. Informații suplimentare pot fi găsite la www.project-entropia.com.



flash

DreamCatcher pe console

A venit timpul ca jocurile de aventură/quest-urile să fie cu adevărat disponibile și posesorilor de PlayStation. **DreamCatcher**, companie devenită faimoasă atât prin distribuirea unor cunoscute jocuri pentru PC (*Dracula Resurrection* și *Timescape*) cât și pentru colaborarea cu **Cryo Interactive**, a obținut permisiunea din partea **SCEA (Sony Computer Entertainment America)** de a începe producerea de jocuri pentru consolele PlayStation și PlayStation 2. Noua serie de jocuri va include *Dracula – The Resurrection*, care urmează să fie lansat pentru PS în primăvara 2001, precum și un număr de jocuri pentru copii și de acțiune pentru PlayStation 2.

PlayStation 2 – succes deplin

Sony Computer Entertainment a anunțat că se așteaptă să vândă 11 milioane de console PS2 până la jumătatea anului în curs. Dacă această cifră va fi cu adevărat atinsă, atunci prognoza inițială în legătură cu vânzarea noului tip de consolă va fi depășită, deoarece se estima o cifră de „doar" 10 milioane de unități. Doar în septembrie 2000, **SCE** a vândut mai mult de 3,5 milioane de console în Japonia. Lansarea PS2 în S.U.A. și Europa la sfârșitul toamnei a adus o cerere care a depășit cu mult așteptările.

Oni și Rune au hărți noi

După lansarea demo-ului de *Oni* a apărut prima hartă dedicată acestui 3rd person action (ftp://oniftp.bungie.org/files/oni_lev2.zip). Harta necesită terminarea primei porțiuni a demo-ului de *Oni*. Cei de la **Human Head Studios** au oferit și ei publicului două hărți noi pentru *Rune*. Una este „Sanctum" (hartă întâlnită și în Unreal Tournament și Quake III Arena), iar cealaltă, „Rotarena", este o hartă de honor match, 1-on-1, în care lupta se dă pe o platformă suspendată care se rotește. (http://www.evilcity.co.uk/store/MickMaps.zip).

flash

Veteranii strâng rândurile

La data de 3 ianuarie 2001, trei veterani ai industriei jocurilor pentru computer, Gary Grigsby, Keith Brors şi Joel Billings au anunţat formarea companiei **2BY3 Games**, dedicată producerii de jocuri de război detaliate. Cei trei au o experienţă cumulată de peste 50 de ani în domeniu. Gary Grigsby este designerul a peste 25 de asemenea jocuri, inclusiv seria Steel Panthers. Keith Brors a fost unul dintre programatorii de bază ai **SSI**, iar Joel Billings este cel care a fondat **SSI** în 1979. Primele trei jocuri produse la **2BY3 Games** vor fi axate pe al doilea război mondial.

MYTH III şi Age of Wonders II

Gathering of Developers a produs furori lumii întregi prin anunţul făcut în calendarul GoD pe 2001 în legătură cu lansarea a două jocuri majore: *Age of Wonders II: The Wizards Throne* (produs de **Triumph Studios** pentru lansare în 2002) şi *MYTH III: The Wolf Age* (produs de **Mumbo Jumbo**). *Age of Wonders II: The Wizards Throne* va avea un engine Direct 3D foarte bine realizat, iar acţiunea din *MYTH III* se petrece cu mai bine de un mileniu înainte de cea din primul *Myth* şi urmăreşte viaţa şi actele de vitejie ale eroului Connacht. Până la apariţia lor în calendarul GoD, nu s-a ştiut practic nimic despre cele două titluri.

Rune şi F.A.K.K.2 pentru Linux

Loki Software, distribuitor de jocuri pentru Linux (sub deviza „The Games that Linux People Play"), a semnat un acord cu **Gathering of Developers**, care permite adaptarea jocurilor de acţiune *Rune* şi *Heavy Metal: F.A.K.K.2* la Linux în primele luni ale anului. La momentul redactării ştirilor, **Loki Software** căuta beta-testeri pentru cele două titluri. Cerinţele de sistem sunt... specifice Linux: cel puţin un PIII 500 MHz şi 64 MB RAM (recomandat 192). Formularul pentru beta-test se găseşte la http://odin.lokigames.com.

Mafia — TalonSoft



Illusion Softworks produce un joc distribuit de **TalonSoft** care urmează să fie lansat în aprilie 2001. Sub titlul de *Mafia: The City of Lost Heaven*, jocul va fi un 3rd person action 3D a cărui poveste se desfăşoară în Lost Heaven, oraş fictiv din America anilor 1930. Rolul jucătorului este acela al unui membru fără prea mare importanţă al familiei Salieri (pentru detalii suplimentare, nu ar strica vizionarea Clanului Sicilienilor sau a unui episod din Clanul Soprano... măcar pentru atmosferă). Scopul jocului este ascensiunea acestui personaj prin asasinate, lupte în baruri, urmăriri spectaculoase, totul pentru îndeplinirea obiectivelor vitale Familiei. **TalonSoft** promite 20 de misiuni, care acoperă în jur de 20 de kilometri pătraţi din Lost Heaven, şi detalii grafice care aduc pe monitoare atmosfera anilor '30. Şi, pentru că vor exista şi urmăriri de maşini, **Illusion Softworks** (care mai are la activ şi *Hidden & Dangerous*) a încercat să confere maşinilor caracteristici dinamice şi mecanice cât mai apropiate de realitate.



Pool of Radiance — Stormfront Studios (imagini noi)



Site-ul oficial al jocului *Pool of Radiance* (jocul cu reguli din a treia ediţie *Dungeons & Dragons* produs de **Stormfront Studios**) a oferit vizitatorilor o serie de imagini noi, un update la FAQ (Frequently Asked Questions) şi noi detalii referitoare la monştri şi personaje. *Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor* este un RPG izometric, în care există fiinţe puternice sau magice: barbari, călugări, paladini, semi-orci, vrăjitori şi clerici. Jucătorul are la dispoziţie peste 100 de vrăji pentru a distruge un rău ancestral, de nedescris, care transformă în monstruozităţi tot ceea ce atinge. Povestea, de altfel captivantă, a jocului, devine şi mai captivantă prin prezenţa unui Dungeon Master, care îl informează pe jucător cu privire la toate evenimentele şi descoperirile importante din joc. *Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor* se adresează în primul rând marilor amatori de RPG-uri (seriile *Baldur's Gate*, *Diablo* etc.), dar nu numai lor. Informaţii suplimentare pot fi găsite la www.poolofradiance.com.



Modele noi pentru Quake III

Pe site-ul PlanetQuake.com, fanii... *Quake* (oare?) găsesc săptămânal tot ce este mai nou în domeniul... *Half-Life*. Lăsând gluma la o parte, pe acest site se găsesc, printre altele, modele mereu noi de personaje, preluate din filme, din desene animate sau pur şi simplu din imaginaţia creatorilor. De curând au apărut două modele care vă vor trezi cu siguranţă interesul: Rayman şi Michelangelo (ţestoasa ninja, nu pictorul). Amatorii *Quake III* care mai sunt (atâţia câţi sunt) şi fani ai personajului fără mâini şi picioare din jocurile produse de **Ubi Soft**, vor putea executa inamicii din postura lui Rayman. La fel, cei care mai ştiu cum arătau Ţestoasele Ninja (serial interzis la vremea lui pentru că ar fi violent) vor putea să intre în solzii lui Michelangelo şi să-şi stropească verzuia carapace cu sânge inamic. Fiecare model vine însoţit de sunete specifice, pentru ca iluzia să fie perfectă. Rayman şi Michelangelo pot fi găsiţi la http://www.planetquake.com/polycount/info/quake3.





Happy fraggin'! (Acum aveţi cu ce!)

Rising waters sinking hopes

(... sau, mai pe scurt, Odă Gogoşarului!)



În tranziţia de la Mercadia Block Constructed la T2 se părea că Rising Waters nu are nici o şansă să treacă examenul. Numai în Classic Edition existau 7 cărţi „tourney worthy" care să facă viaţa pătrată unui amator de schi nautic: cele 5 diamante, birds of paradise şi llanowar elves.

Invasion a adăugat Cameo-urile şi câţiva elfi foarte fericiţi să producă mana. Ce e drept, doar primele au stofă de constructed, cele din invasion fiind mult prea „încete" pentru a face faţă unui test real. În mare parte, timpul a dat dreptate celor care anunţau moartea „apelor". La protour Chicago, între primii 32 clasaţi au fost şi jucători care au ales un deck mono blue, însă dintre aceştia unul singur a avut Rising Waters main deck.

După acelaşi protour menţionat mai sus s-au desprins şi cele mai importante deck-uri ale momentului: Blue-White Control, Fires (of Yavimaya), Dirty Rebels (well nu chiar dirty, dar aşa îi numesc eu în momentele de duioşie) şi un deck nou apărut Counter-Rebels.

Deci, un deck Waters care să aibă cât de cât success în turnee trebuie să facă varză cel puţin 3 dintre aceste deck-uri, iar cu al treilea să aibă o şansă cel puţin 50-50%.

Acum ceva vreme citeam un articol pe net şi erau menţionate încercările unor jucători de a face un splash de negru unui deck Rising Waters pentru a putea adăuga... well... tatatatata Plague Spitterul (casting cost: 2B, 2/2. În fiecare upkeep dă un punct de damage la tot ce este pe masă şi la toţi jucătorii iar dacă ajunge în graveyard, din joc, mai dă un punct de damage la aceleaşi ţinte). Imediat m-am îndrăgostit de idee: îmi place mult cartea intitulată Rising Waters, iar gogoşarul (dacă nu mă credeţi uitaţi-vă la artworkul Plague Spitter-ului) simt eu că trebuie să aibă o viaţă mai bună decât cea pe care o are actual. Am deschis apprentice-ul şi am înjghebat un deck care să conţină aceste două cărţi. De la început au existat 2 probleme: Rising Waters nu permite folosirea counter-elor fără casting cost alternativ ori singurele astfel de countere din t2 sunt daze, thwart şi foil. Neavând decât 6-7 sloturi alocate counterelor opţinea era clară: foil şi thwart însă amândouă cer un număr



mare de island-uri. Pe de altă parte, componenta neagră îşi revendică şi ea partea. Aceste două lucruri m-au determinat să joc cu 15 island-uri, 4 salt marsh-uri şi 4 swamp-uri (ulterior, un swamp a devenit high market din motive pe care o să le dezvălui mai încolo). Ar putea să pară ciudat că include land-uri care intră tapate în joc într-un deck care conţine rising waters. Până acum nu am fost deranjat de acest aspect, iar motivul care m-a determinat să joc salt marsh în defavoarea underground river-ului a fost faptul că ultimul îşi cere partea de sânge în momentul în care vrei mana colorată; prins între gogoşar, river şi afacerile mele era destul de probabil să îmi fac singur 6-7 puncte de damage ceea ce este destul de mult. Problema unei astfel de configurări a surselor de mana (am uitat să pomenesc despre includerea a 4 sky diamond) este că nu lasă loc folosirii celor două bijuterii din Mercadian Masque: Rishadan Port şi Dust Bowl, însă problema nu este atât de mare cum ar părea, având în vedere că deck-ul foloseşte diamantele şi rising waters. Au fost şi cazuri în care îmi doream un port pe masă, însă foarte puţine.

High market... am inclus high market-ul pentru faptul că în faţa deck-urilor de beat down deck-ul stabilizează destul de jos (mă refer la viaţă) şi un gogoşar pe masă înseamnă moarte. E o modalitate de a scăpa de el (momentan nu am găsit alta mai bună însă cred că nici nu prea există). Un alt motiv ar fi că într-un număr foarte mare de partide lăsam adversarul la un punct de viaţă, iar el tura următoare avea destul fire power încât să mă omoare. Sacrificând Spitterul pe market mi-aş asigura Victoria.

De ce este atât de fantastic micul spitter. Pentru că are o privire fioroasă care bagă în mormânt sergenţi, şoimi ai patriei rebeli (defiant falcon), birds of paradise, llanowar elves, rishadan airship, spiketail hatchling adică exact nucleul unor deck-uri cum ar fi rebelii, fires şi blue sky. Îmi amintesc cum pe vremea mercadian block constructed jucând ape mă gândeam de două ori înainte să las pe masă un vine trellis. Acum cu noul spitter, masa este mai curată şi mai uscată, sursele alternative de mana neautorizate de Regia Apa sunt curăţate şi puse bine la păstrare în graveyard. Bine, şi acum trebuie să te gândeşti dacă să contrezi un trellis sau să îl laşi să îşi trăiască viaţa patetică însă intervine o problemă: who tf plays with trellis these days? Cât despre rebeli... numai de bine!

Hai să dăm şi o listă a deck-ului :

Borcanul cu murături - version 1.1

4 Plague Spitter
4 Chimeric Idol
4 Troublesome spirit
1 Air Elemental

3 Withdraw
3 Gush
3 Foil
3 Thwart
4 Wash Out
4 Rising Waters

4 Sky Diamond
4 Salt Marsh
3 Swamp
1 High Market
15 Island

Hmm... cred că o să comentez în numărul viitor celelalte cărţi din deck+sideboard.

K'shu



Un RPG cum îmi place mie...

Acum câteva numere prezentam un joc pe numele său *Wizards& Warriors*, un RPG de modă veche care pe mine unul m-a fascinat complet. O parte din admirația mea pentru acest gen de RPG-uri se trage de undeva de la *Ultima Underworld* și *Daggefall*, jocuri cu adevărat bine gândite, cu un univers acaparant și cu un acel „je ne sais qoui" care te ține în fața monitorului nopți la rând. De atunci RPG-urile au avansat foarte mult, poate chiar prea mult uneori, jucătorul pierzându-se cu ușurință printre zeci și sute de skill-uri, magii și experience points, explorarea lumii din joc fiind deseori înlocuită cu explorarea caracterului ales de jucător.

Norocul meu este că, din fericire, nu sunt singurul care gândește astfel (cu puțină baftă, mulți dintre voi, cei care citiți acest articol, mă aprobați) iar unii dintre cei care îmi împărtășesc opinia s-au nimerit a fi chiar membrii unei nou înființate firme de development numită **Arkane Studios**. Chiar dacă firma este nou nouță, membrii săi au trecut prin majoritatea firmelor mari de development și se poate spune că au adunat atâta experiență încât să pornească un proiect cu adevărat interesant.

Unde-i soarele?

Universul din ARX este unul foarte ciudat... În lumea din ARX soarele începe să dispară treptat și o iarnă veșnică și necruțătoarea pune stăpânire pe toate ținuturile locuite. Toate ființele ce reușesc să scape se refugiază sub pământ și încearcă să își continue viața prin peșterile subterane ce le vor servi de acum încolo drept casă.

Dacă în timpul construirii lumii subterane toate ființele au lucrat cot la cot, după ce lucrurile s-au mai calmat și lumea a început să se simtă ca acasă în noul mediu, vechiile probleme rasiale au început să reapară, iar între oameni, goblini, troli și celelalte rase a început să mocnească o ură străveche. Și cum asta nu ar fi fost de ajuns, Zeul Haosului, Akbaa decide că lumea subterană îi va servi drept casă de acum încolo. Cum demonul nu avea destulă energie să își pună planul în aplicare, el recurge la marele său preot Iserbius, a cărui misiune este aceea de a converti și de a sacrifica cât mai mulți locuitori ai lumii subterane pentru a oferi stăpânului său energia necesară transferului. Din fericire, unul dintre magii lumii subterane descoperă complotul și reușește să îi anunțe pe ceilalți zei înainte de a fi asasinat în mod misterios.

Aici intri tu în acțiune... Te trezești într-o închisoare de-a goblinilor și, după sângele împrăștiat pe pereți îți dai seama că ți se pregătește ceva nu tocmai frumos. După ce evadezi, Regele lumii subterane ia legătura cu tine și îți propune să fii trimisul lui într-o întâlnire cu zeii.

ARX este un RPG în care s-au combinat elemente de *Ultima Underworld*, *Daggerfall* și un pic de *Thief* și în care se simte puternic influența RPG-urilor tradiționale (pe hârtie). Lumea din *ARX* este una foarte bine construită, fiecare obiect întâlnit în joc exista pentru un anumit motiv, nu există obiecte puse la întâmplare sau în plus. De asemenea, puzzle-urile din joc pot fi rezolvate cu ajutorul diverselor NPC-uri întâlnite în joc. Adică,









poți convinge un NPC să îți deschidă o ușă care, dacă ai fi încercat să o deschizi singur te-ar fi „răsplătit" cu un fireball. Că tot veni vorba de NPC-uri, producătorii jocului au dorit ca jucătorul să nu rămână cu impresia că NPC-urile din joc sunt acolo doar pentru a interacționa cu jucătorul. Astfel, lumea din ARX va avea o viață proprie și fiecare NPC își va vedea



de treburile lui. Ca un exemplu, să zicem că la un moment dat treci prin fața unei brutării, arunci un ochi înăuntru și îl vezi pe brutar pregătind o pâine. Treci mai departe și dacă după un timp treci din nou prin fața aceleiași brutării, pâinea va fi deja ieșită din cuptor sau un client se va înfrupta deja din ea.

Jucătorul va dispune de o libertate totală de acțiune în ARX. Chiar dacă îl ucizi pe Regele ținutului (deși nu este recomandat) tot poți să duci până la capăt jocul.

O idee despre gameplay

Probabil unul dintre lucrurile care m-au fascinat la acest joc este tocmai plasarea acțiunii într-un mediu subteran. Să nu mă înțelegeți greșit, ideea unui joc în care ești nevoit să alergi tot timpul prin pasaje subterane înguste nu mi se pare deloc atrăgătoare. Dar cu *ARX* este altfel... Presupun că până acuma v-ați dat seama că în ARX nu vei ieși la suprafață niciodată, deci nu vei avea de-a face cu spații uriașe extrerioare. Chiar dacă la prima vedere asta ar părea o imensă greșeală, dacă stai să te mai gândești un pic îți dai seama că soluția celor de la Arkane este chiar ingenioasă. Eliminarea spațiilor largi exterioare nu înseamnă că nu vor exista totuși spații LARGI. Din contră, efectul grafic al jocului va fi devastator... imaginați-vă întregi orașe construite în peșteri imense, lacuri uriașe subterane, râuri de lavă etc. și o să vă dați seama că nu mint.

De ce ziceam că soluția asta cu peșterile e ingenioasă? Pentru că elimină două probleme dintr-un foc... sistemul nu va mai fi atât de solicitat pentru că nu vei mai putea vedea la kilometri depărtare și se elimină problema cu sfârșitul hărții. Probabil că ați mai întâlnit în jocuri momente în care harta se termina și nu mai puteai înainta mai departe, deși vedeai că în fața ta mai e ceva, ei bine, măcar în *ARX* toate acestea vor părea normale...

În *ARX* jucătorul își va controla personajul dintr-o perspectivă 1st person,



producătorii considerând că este cea mai bună perspectivă pentru a putea gusta din plin atmosfera jocului.

Interfața jocului va fi una foarte discretă, jucătorul nefiind nevoit să treacă în modul de luptă atunci când e nevoie, tot ceea ce trebuie să facă este să își scoată sabia și sa dea... Apropo de lupte, acestea promit să fie cât mai reale posibil. Vei putea lovi cum și unde vrei, te vei putea feri și îți vei putea folosi scutul.

Sistemul de magii din *ARX* este unul bazat pe rune (semne magice inscripționate pe pietre), iar modul de castare a magiilor se bazează pe un sistem asemănător cu cel din *Black&White* (folosești mouse-ul pentru a desena un simbol și gata e magia). Vrăjiile sunt combinații între rune, sau mai bine zis, combinații între semnele înscrise pe rune. Astfel, pentru a putea produce o vrajă trebuie să știi în prealabil semnele din care este compusă. Asta acordă jucătorului posibilitatea de a descoperi magii ascunse sau de a produce vrăji chiar dacă nu are runele necesare.

Dezvoltarea personajului ales de jucător se va realiza de-a lungul jocului în modul clasic. Adică, punctele de experiență câștigate vor fi atribuite de jucător acolo unde crede el de cuviință. Diferența dintre *ARX* și alte RPG-uri constă în faptul că numărul de skill-uri a fost drastic redus. Ca un exemplu, skill-urile de lockpick-ing și repair au fost înlocuite de un singur skill, mechanics, etc. De asemenea, au fost micșorate „interdicțiile" pentru anumite clase. După cum probabil știți, cam în orice RPG un mag nu putea să poarte o armură mai răsărită (o chestie total aiurea); în *ARX* însă, acest lucru se schimbă, vrei să porți o armură meseriașă chiar dacă ești mag? Nici o problemă!

Ca să închei repede, mai e de spus că engine-ul grafic al jocului este unul dezvoltat de **Arkane** și arată foarte bine chiar și în stadiul ăsta, iar multiplayer-ul din *ARX* va fi ceva cu adevărat original, un fel de deathmatch combinat cu RPG, producătorii nu dau mai multe detalii.

Când?

ARX este deocamdată de abia la început, de aceea tot ce am prezentat în acest articol sunt date preliminarii despre joc și prezintă jocul așa cum a fost gândit de producători în prima variantă a sa. Vă dați seama că multe se vor schimba până va fi lansat, dar din ceea ce am văzut și citit despre el, nu pot spune decât că îl aștept cu nerăbdare.

Mitza

DATE TEHNICE
GEN: RPG PRODUCĂTOR: Arkane Studios
DISTRIBUITOR: Ravensburger OFERTANT: N/A
SISTEM RECOMANDAT: PIII 400 MHz, 128 MB RAM ACCELERARE 3D: Da
MULTIPLAYER: Da DATA APARIȚIEI: Sfârșitul lui 2001



Microsoft Train Simulator

Ei sunt convinşi că va avea succes.

Pe Sinclair Spectrum/HC exista un simulator de tren, dar nu ştiu pe nimeni care să se fii înnebunit după el. Totuşi, există oameni (oare câţi?) care sunt pasionaţi de „ciu-ciu-uri", căi ferate, impiegaţi şi gări. Totul se leagă, cred, de fascinaţia umană pentru călătorie.

Şi mie îmi place, într-o anumită măsură, să mă „dau" cu trenu', dar nu cred că mi-aş petrece prea mult timp în faţa computerului trăgând de manete şi aşteptând câte trei minute în halta Ucea. Totuşi, se pare că **Microsoft** a făcut un contract cu o firmă britanică practic anonimă, **Kuju Entertainment** (mai bine cunoscută sub numele de **Simis**), pentru că e convinsă că un simulator de tren se adresează unei categorii largi de gameri. Şi totuşi, ce risc gigantic!

Trenul de persoane 2101

Staţi! Nu săriţi! Ştiu cât de mult vă doriţi să conduceţi, chiar voi, un tren de persoane, emblemă a civilizaţiei şi curăţeniei româneşti! Din nefericire, *MS Train Simulator* nu oferă audienţei decât trenuri curate, vestice (sau extrem-estice) şi deci nu vom avea acces la nici o parcelă de plai mioritic.

Să trecem în interiorul pâinii: **Kuju Entertainment** a mai făcut simulatoare de avion (nu pot să specific nume) şi acum s-a adaptat la trasee ferate, ceea ce a însemnat o schimbare radicală, pentru că toată lumea ştie că a face un flight-sim înseamnă mai puţin de lucru la sol şi mai mult în aer. *MS Train Simulator* se laudă, în schimb, cu o grafică a terenului foarte bine realizată. Producătorii au avut de ales între multe locaţii nu prea detaliate şi doar câteva locaţii, foarte detaliate. Au optat pentru varianta a doua şi încă nu oricum. Munca la *MS Train Simulator* (cunoscut şi sub titlul de *Atrain*) a constat în primul rând din cercetare amănunţită. Cei de la **Kuju Entertainment** au primit lumină verde la baze de date cu acces restrâns, aparţinând unor companii foarte importante de căi ferate (Amtrak, Kyushu Railyway Company etc.). Şi, ca să fie siguri că *MS Train Simulator* va fi cu adevărat un simulator, prin birourile **Kuju** s-au perindat nenumăraţi experţi, istorici şi tehnicieni, care şi-au dat cu părerea în privinţa realizării jocului.

Vorbeam mai devreme de locaţii puţine dar detaliate. Poate vă voi stârni şi mai mult interesul dacă vă voi spune că *MS Train Simulator* ne va purta prin Coridorul de nord-est al Statelor Unite, Marias Pass şi Glacier National Park în Mon-









tana, prin peisaje rustice englezeşti din ani 1920, prin peisaje indescriptibil de frumoase ale munţilor Hisatsu din Kyushu, insula sudică a arhipelagului japonez, prin Tokyo sau chiar la poalele muntelui Fiji şi, în fine, prin Alpii austrieci, unde jucătorul va avea parte de cea mai romantică experienţă a călătoriei cu locomotiva cu abur din anii 1930.

Secrete de producţie

Kuju şi **Microsoft** nu se grăbesc deloc să ofere amănunte despre joc, mai ales că produsul este încă în fazele incipiente ale producţiei. Motivul: le e frică, puişori cum sunt, să nu le fure cineva ideile (parcă şi văd cum se repede **Electronic Arts**, cu **Eidos** şi **GoD** la braţ, să fure idei **Microsoft** şi să facă vreo 15-20 de simulatoare de tren, pentru că reiese clar din statistici că, în următorii trei ani, gamerii nu mai au de gând să joace absolut nimic altceva decât train-sim-uri...) Oricum, după multă şi obositoare muncă de convingere, s-au obţinut câteva informaţii, oferite cu zgârcenie, precauţie şi suflu fierbinte al şefilor de la **Microsoft** în ceafă, de unul din persoanele de frunte în **Kuju**, Ian Baverstock. Acesta, ascuns sub pelerină, la colţ de bulevard şi sub lumina chioară a unui bec stradal, a declarat off-record, după ce s-a asigurat că nu l-a urmărit nimeni şi că lunetiştii nu au apărut încă pe la geamuri: „[Nu pot vorbi mult. Sunt urmărit!] E prea devreme să discutăm despre detalii, dar va exista în simulator o serie de provocări „din lumea reală", precum şi abilitatea utilizatorului de a crea propriile provocări. Intenţionăm să creăm un produs cât se poate de apropiat de realitate, în care evenimentele vor avea consecinţe. Dacă un tren se află, de exemplu, în întârziere, poate fi din cauza unui număr foarte mare de evenimente: starea vremii, accidente, avarii, iar AI-ul jocului le va lua pe toate în considerare. Semnalele din diferite teritorii şi epoci sunt modelate integral. De asemenea, am modelat un sistem automat care se ocupă de trenurile AI-ului şi de semnalizarea fiecărei rute în parte. Sistemul are în vedere trenurile cu întârziere, trenurile cu defecţiuni, semnalele nefuncţionale, şine avariate şi, în general, factorii care afectează o rută normală. Am modelat şi vremea în joc, iar trenurile se comportă diferit în funcţie de condiţii, ca în realitate. De exemplu, un traseu ploios şi alunecos poate cauza alunecarea roţilor şi îl obligă pe jucător să activeze nisipelniţele (sic!) pentru tracţiune mai bună."

Hmmm... nisipelniţe... Dacă tipii de la **Kuju Entertainment** au băgat şi aşa ceva în joc, atunci cred că într-adevăr avem de-a face cu un simulator în toată puterea cuvântului. Mă mir însă că au avut curajul să dezvăluie asemenea secrete de producţie. Se prea poate ca ideea nisipelniţelor să fie preluată de concurenţă şi să ne trezim cu zeci de jocuri în care nisipelniţa să fie elementul forte. Mare imprudenţă, domnilor!

Senzaţia de haltă

Cei care şi-au dorit vreodată o masă din aceea gigantică, cu gări, munţi, tunele şi păduri, vor fi primii care se vor bucura de apariţia lui *MS Train Simulator*. Pe locul doi se vor afla cei pasionaţi de realitatea virtuală, care vor şti că în train-sim-ul în discuţie toate peisajele sunt create cu ajutorul imaginilor din satelit şi chiar cu al celor filmate pe traseele cu pricina (probabil că producătorii au legat un cameraman de locomotivă şi l-au plimbat înainte şi înapoi pe traseele reprezentate în joc). Jucătorul va avea acces la nouă trenuri diferite, printre care locomotive cu aburi, diesel şi TGV-uri. Activităţile din joc vor include transportul de pasageri şi cel de marfă, făcând faţă neprevăzutului şi vremii. Interesantă va fi perspectiva jocului, care va putea fi „văzut" fie prin ochişorii conductorului, fie prin cei ai pasagerilor, totul pe un fond sonor care s-ar putea dovedi periculos de adormitor (toţi cei care au mers cel puţin o dată noaptea cu trenul înţeleg la ce mă refer).





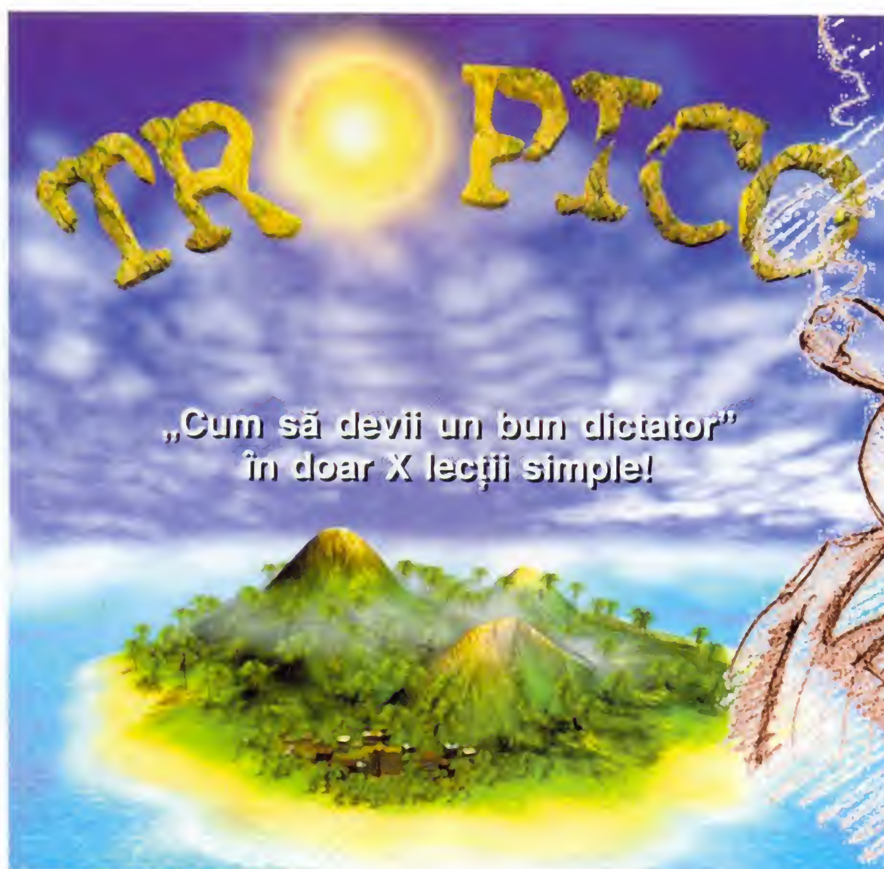


Ce îi lipseşte cu desăvârşire lui *MS Train Simulator* este un... review, care va putea fi scris abia prin luna martie a anului viitor, aşa că până atunci nu strică să vă aruncaţi ochii pe o publicaţie din domeniul feroviar.

Mike

DATE TEHNICE

GEN: Train -sim **PRODUCĂTOR:** Kuju Entertainment **DISTRIBUITOR:** Microsoft **OFERTANT:** Flamingo Computers, tel.: 01-2225041 **SISTEM RECOMANDAT:** PII 500 MHz, 128 MB RAM **ACCELERARE 3D:** Da **MULTIPLAYER:** Nu **DATA APARIŢIEI:** Începutul lui 2001



Veni şi vremea asta, şi eu nu am fost destul de deştept încât să îmi dau seama... Semne peste tot: dictatori mici şi mari, de catifea sau de pluş, mari şi mici, albi sau negri, cu ochelari sau nu. Până la urmă, de ce nu şi un joc în care ai posibilitatea să faci ce vrea muşchiul tău cu o ţară bananieră (... şi ce dacă la noi nu cresc bananele!!!).

Povestea începe simplu, turistul american stă lungit pe şezlong, fumează un trabuc şi zbiară la băştinaşa care i-a vărsat cafeaua. Şi cum priveliştea unei plaje mai mult sau mai puţin virgine îl lasă deja rece, îşi împinge pălăria pe nas, trage un pui de somn şi (capitalist fiind) se gândeşte cum să iasă în câştig din situaţia asta. Ah, am uitat să vă spun... individul e şeful unei firme de producţie care are la activ un joc numit *Railroad Tycoon 2*; păi, vă daţi seama ce somn scurt a avut. Aşa că domnul Phil Steinmeyer scoate repede celularul, îi comunică un „Evrika!!!" interlocutorului său, se suie în primul avion şi, odată ajuns la firmă, porneşte lucrul la un joc numit... tada! ... *Tropico*.

Begin Regime?

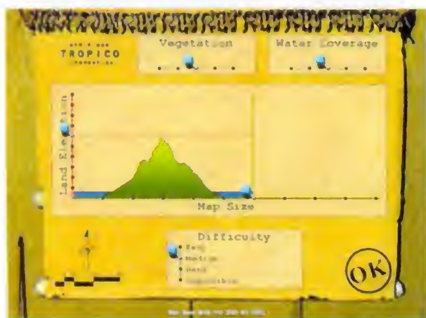
Povestea e simplă: te trezeşti şef peste o insulă bananieră, frumoasă, însorită, cu bărbaţi pregătiţi pentru muncă şi cu femei multe şi mândre (pregătite şi ele pentru muncă). Ce trebuie să faci? Trebuie să ai grijă de contul tău aflat undeva departe, într-o bancă din Elveţia, pentru că, e şi normal, vrei să ai viitorul asigurat. Acuma nu vă imaginaţi un joc în care îţi pui oamenii să muncească precum nişte sclavi, prin plantaţii de coca... nuuu! Ca să ne dea o idee despre cât de puţin ştiu ei ce e aia „dictatură", producătorii jocului ne explică bucuroşi cum poţi fi un dictator bun şi iubit de popor. Fiind practic un simulator, jocul te lasă să îţi conduci mica insulă cum vrei tu... A, eşti genul de om pentru care jocurile sunt o refulare? Probabil că deja te gândeşti cum o să chinui bieţii oameni, dar ascultă la mine, nu merge aşa. Vezi tu, oamenii ăia or fi ei proşti da e... mulţi! Şi la o adică, dacă văd că treaba nu merge, s-ar putea să te trezeşti cu ei la porţile monstruosului palat în care locuieşti. Şi atunci singura cale de a scăpa este butonul ăla din colţ pe care scrie „Exit". Aşa că va trebui să ai grijă ca oamenii tăi să aibă la orice oră circ şi pâine şi temerile tale vor dispărea. Dar nu dispera prietene, un dictator tot dictator rămâne... Până ca poporul să ajungă să se revolte, poţi încuraja o organizaţie obscură numită





„Poliția Secretă" care va avea grijă ca acei câțiva indivizi mai agitați să învețe repede să te slujească mai abitir decât cei mai devotați oameni.

Apropo de plantațiile de coca... Chiar dacă scopul jocului este unul care, pe mine unul mă face să cam strâmb din nas, producătorii țin să-mi amintească faptul că situația nu e așa neagră precum pare la început. Pe lângă faptul că poți fi un dictator cu înclinații pacifiste („Azi nu executăm pe nimeni, e Ziua Drepturilor Omului!"), de pe mirifica ta insulă vor lipsi cu desăvârșire obișnuitele (pentru America de Sud, zona din care se inspiră jocul) droguri, traficanți și fabrici de prelucrare a cocainei. Mă rog, producătorii au mai argumentat decizia asta prin faptul că, perfecționiști fiind, nu puteau să reconstituie prea bine o asemenea industrie, doar dacă, eventual, un drug-lord le-ar fi fost rudă sau ceva... De asemenea terorismul (un fenomen des întâlnit în acea zonă) este reprezentat doar pe ici și colo și doar dacă rata criminalității pe insulă este foarte ridicată.



Gomez, Pepe Gomez

Jocul este o combinație între o strategie economică și un god game. Vă este probabil clar de ce jocul este o strategie economică, iar partea de god game vine din faptul că ai putere deplină asupra poporului tău...

Astfel, una dintre cele mai importante aspecte ale jocului o constituie clădirile cu care îți poți umple insula. Există peste 100 (plus upgrade-urile) de clădiri ce pot fi construite de-a lungul jocului, fiecare cu scopul său precis, cu cerințele sale și cu avantajele sale. Vor exista de asemenea și vehicule, pe care însă nu le vei putea produce ci doar cumpăra, urmând ca mai apoi să ai grijă de ele în clădiri speciale (benzinării, ateliere de reparații etc). Ce e interesant este faptul că tot ce am enumerat mai sus generează locuri de muncă pentru populația insulei, incusiv vehiculele. Adică vor apărea taximetriști, șoferi profesioniști, instructori auto etc.

Numărul de profesii pe care se vor putea axa oamenii tăi sunt în număr de 45 și, cum ați văzut și mai devreme, sunt extrem de variate. Unele profesiuni sunt specifice bărbaților, iar altele sunt numai pentru femei, dar majoritatea sunt pentru toată lumea (e un regim care ține la drepturile femeilor, ce naiba!).

Fiecare „lucrător" se poate perfecționa în domeniul în care activează prin cursuri sau școli de specialitate sau prin experiență. Asta va însemna că acel „personaj" va fi din ce în ce mai mulțumit de munca lui și nu va dori să își schimbe locul de muncă. Cum adică să își schimbe locul de muncă? Am uitat să vă spun...

Ăsta este probabil unul din aspectele jocului care mi-a plăcut cel mai mult (fiind un fan înrăit al jocurilor cât mai reale cu putință). Poporul pe care îl conduci cu atâta clarviziune este format din oportuniști, care ar face practic orice să le meargă din ce în ce mai bine. Să luăm un exemplu... Presupunem că unul dintre umilii tăi supuși lucrează la o mină de cărbune, dar nu este mulțumit de nivelul său de viață (orice asemănare cu realitatea este... s-o lăsăm baltă!). Aflat într-o zi în drăguțul bar de strip-tease din centrul comunei aude că la plantațiile de bumbac munca e mai ușoară, plata mai mare iar butoaiele de lapte și miere sunt păzite de un câine blând cu covrigi în coadă. Fără să ezite, își aruncă cât colo cazmaua și se angajează pe sus amintitele plantații. Și va face asta chiar dacă este un bun miner, totul depinde de o groază de factori de care tu, ca „șef" ești direct răspunzător.

Nu trebuie însă uitat faptul că jocul este pe alocuri și un god game, așa că tu poți să îl dai afară pe fostul miner de la plantațiile de bumbac sau poți crește salariile minerilor până când individului îi va conveni să se întoarcă.

Populația insulei nu rămâne aceeași pe tot parcursul jocului. Producătorii au încercat să facă jocul cât mai real cu putință așa că oamenii tăi se vor căsători și, eventual, vor avea copii. Ca să vă dau un exemplu cam cât de mult influențează deciziile tale viața de zi cu zi a poporului am să vă dau un exemplu. Să zicem că Biserica, omniprezentă pe insulă, propune o lege prin care folosirea prezervativelor să fie interzisă. Dacă ești de acord, vei avea de-a face cu o creștere spectaculoasă a populației. Dacă însă, în același timp, impui Legea Marțială pe insulă, rata natalității va scădea drastic, deci trebuie să fii atent ce decizii iei pentru că fiecare va influența în felul ei dezvoltarea țării.



Avem de toate, chiar și o „trotuaristă".

Hasta la vista! (I'll be back!)

Tropico se anunță a fi un joc cel puțin interesant pentru cei cărora le-au căzut bine un *SimCity* sau alte sim-uri de același gen. Nu trebuie uitat însă și faptul că jocul are câteva elemente de god game foarte, foarte interesante... Ah, plus că jocul vine cu o doză serioasă de umor și bine face, având în vedere subiectul oarecum delicat pe care îl abordează.



Pentru cei (cine?!) care dețin un Dreamcast vestea bună e că jocul apare și pentru consola lor... veste proastă atât pentru ei cât și pentru cei care preferă PC-ul este că jocul, uh, trebuie să apară!

La treabă muchacos!

Viva la revolucion!!!

Mitza

DATE TEHNICE
GEN: Sim **PRODUCĂTOR:** Gathering of Developers/PopTop
DISTRIBUITOR: Take 2 Games **OFERTANT:** N/A
SISTEM RECOMANDAT: PII 300MHz, 64 MB RAM **ACCELERARE 3D:** Nu
MULTIPLAYER: Nu **DATA APARIȚIEI:** Începutul lui 2001



The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge

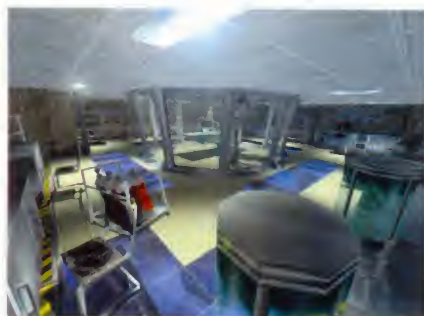


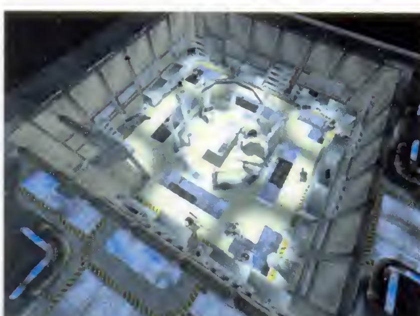
O nouă pagină glorioasă din istoria omenirii se scrie acum ...

Mythos Games cu Julian Gollop la cârmă are o istorie destul de lungă în domeniul entertainment, primele datări fiind făcute încă din perioada Spectrum când lansa jocuri precum *Chaos* sau *Rebelstar Raiders*. Pentru cei mai mulţi însă, **Mythos Games** a rămas cunoscut drept creatorul primului joc X-COM, *UFO: Enemy Unknown* precum şi a jocului *Magic & Mayhem*. *Freedom Ridge* este rezultatul experienţei acumulate de **Mythos** în toţi aceşti ani de muncă la jocurile X-COM.

Miturile se nasc din întâmplări reale

Orice legendă are un grăunte de adevăr, spune o vorbă bătrânească şi de la această premisă pleacă şi intriga jocului *Freedom Ridge*. *Area 51* (**Dreamland**), *Men in Black* sau omuleţii gri sunt doar legende deocamdată, însă în *Freedom Ridge* acestea prind viaţă şi se transformă chiar într-un coşmar pentru umanitate odată cu invazia şi cucerirea planetei de către o civilizaţie extraterestră. Oamenii, din motive pe care le vom afla pe parcursul jocului, supravieţuiesc cu greu în enclave controlate de armatele aliene. La momentul apariţiei sale în istorie, jucătorul este comandantul unei facţiuni rebele autointitulate „Terran Liberation Army" (mai că mă aştept să văd BattleCruisere şi Goliaţi). Această gherilă se va aproviziona cu armament şi echipament din depozitele bazelor militare abandonate şi cruţate de Saurieni (rasa invadatoare), baze în care se vor găsi de la banalele arme de mână până la avioane de vânătoare sau elicoptere de asalt. Următorul pas va fi să recruteze personalul necesar, soldaţi, savanţi şi ingineri (exact ca şi în UFO), din enclavele supravieţuitoare. Spre deosebire de UFO însă, numărul recruţilor va fi limitat de numărul de enclave controlate de rebeli, grija pentru a-i păstra în viaţă fiind cu atât mai mare. Cu timpul vor apărea tot mai multe baze de operaţiuni, echipament din ce în ce mai bun, iar savanţii vor reuşi să descifreze tainele tehnologiilor extraterestre pentru ca în final să ai suficientă forţă ca să eli-













mini definitiv amenințarea venită dintre stele și să eliberezi umanitatea.

Noi nu ne vindem... planeta

Încă din faza de concept, *Freedom Ridge* își arată apartenența la jocurile X-COM, deși producătorii au spus clar și răspicat că nu este un astfel de joc. La fel ca și în *UFO* jucătorul este pus în două ipostaze diferite aceea de strateg și aceea de tactician. În stadiul strategic va studia cu atenție un glob terestru peste care zilele și nopțile se perindă neîncetat pentru a descoperi eventualele puncte de interes ce constau în depozite abandonate, enclave terestre, locuri de prăbușire a OZN-urilor, iar mai târziu centrale energetice, baze militare sau centre de teraformare aparținând Saurienilor. De aici controlezi aproape întreaga activitate a gherilei al cărei lider ești, construcțiile, cercetarea, recrutarea, supravegherea...

Însă în momentul în care trupa de șoc a ajuns la un punct de interes jocul te transpune imediat într-un decor 3D (spre deosebire de cel izometric folosit în toate jocurile X-COM) de unde vei controla fiecare soldat în parte, turn-based.

Având în vedere bogăția de detalii și efecte pe care le va oferi fereastra tactică a jocului (în care poți folosi 3rd person sau 1st person, după preferințe) producătorii se gândesc serios la numărul maxim de soldați admiși pentru o misiune, care deocamdată este fixat la 12. Soldații vor câștiga experiență cu fiecare misiune, din care au supraviețuit, fie ea încununată sau nu de succes, experiență ce-i va ajuta să-și dezvolte caracteristicile fizice, psihice, medicale, psionice sau cine știe ce altceva având în vedere că vei putea recruta și delicatesuri gen MIB (Men in Black) sau Reticulani. În plus, soldații vor putea manevra diverse vehicule terestre sau aeriene capturate (Jeep-uri, tancuri, APC-uri, scutere, elicoptere) ceea ce lărgește un pic domeniul tactic al jocului.

Altă Mărie aceeași pălărie

Pe lângă elementul tatctic, vom reîntâlni cu plăcere partea științifică a jocului. Savanții tăi, care - apropo - vor avea și ei caracteristici ce îi vor face mai buni sau mai proști, vor lucra din greu în laboratoare pentru a descifra tainele tehnologiilor extraterestre.

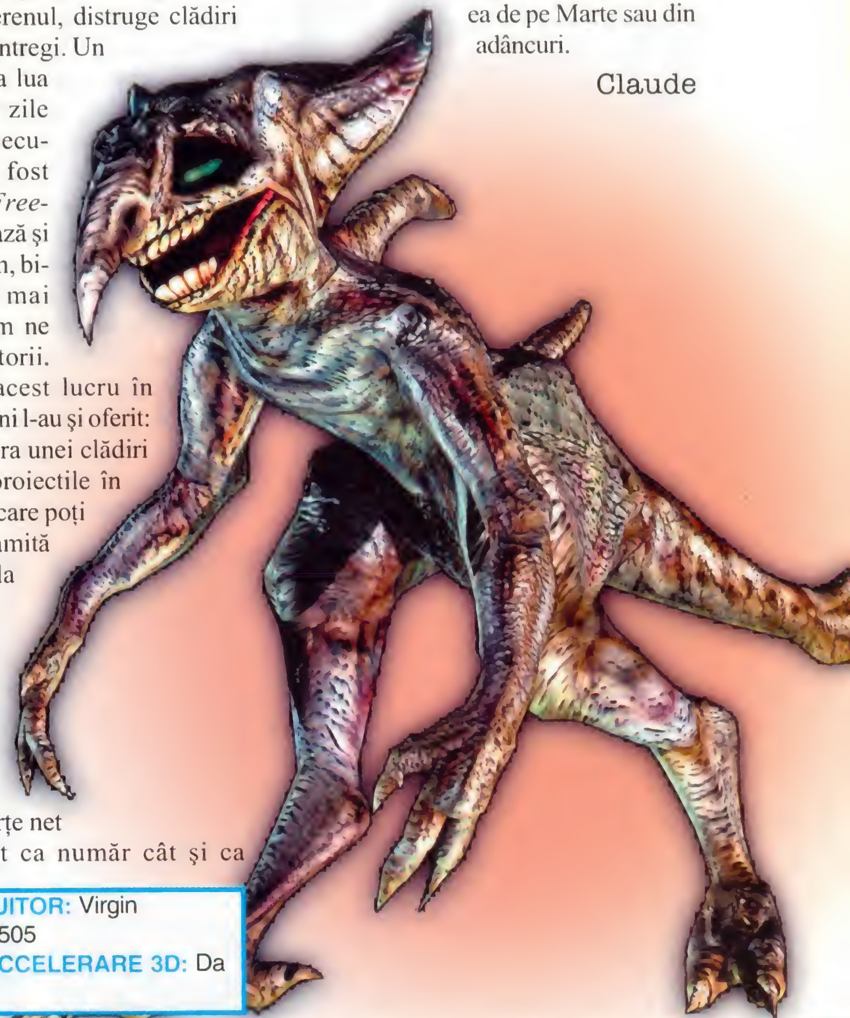
Odată realizată o descoperire, consecințele acesteia se vor putea vedea grafic în designul echipamentelor, armelor și chiar al soldaților. Reticulanii și MIB vor suferi cele mai spectaculoase transformări din acest punct de vedere, poate de aceea au și fost introduși în joc sau poate chiar ne vor fi extrem de utili.

Un element care a plăcut foarte mult în jocurile X-COM erau caracteristicile fizice ale clădirilor, terenului și naturii. Arme puternice (în special cele explozive) putea deforma terenul, distruge clădiri sau defrișa zone întregi. Un lan de grâu putea lua foc ușor făcând zile negre oricăruі necugetat care ar fi fost surprins în el. *Freedom Ridge* urmează și el același algoritm, bineînțeles mult mai șlefuit, după cum ne asigură producătorii. Puteam vedea acest lucru în exemplul pe care ni l-au și oferit: Poți slăbi structura unei clădiri trăgând câteva proiectile în zidurile ei, după care poți lăsa în urmă dinamită cu detonator de la distanță. Când inamicii intră în clădire „Boom!" și s-a zis cu ei. Un jucător experimentat poate elimina astfel forțe net superioare, atât ca număr cât și ca echipament. Sunt curios dacă norocul va mai avea o pondere atât de mare în *Freedom Ridge* cum o avea în UFO. Și acum zâmbesc când îmi aduc aminte cum reușeam să omor 3-4 extratereștri când un soldat de-al meu era atât de prost încât nu putea nimeri un inamic de la 10 pași, dar gloanțele trase de el aruncau în aer ditamai benzinăria ucigând pe toți care erau în zona respectivă.

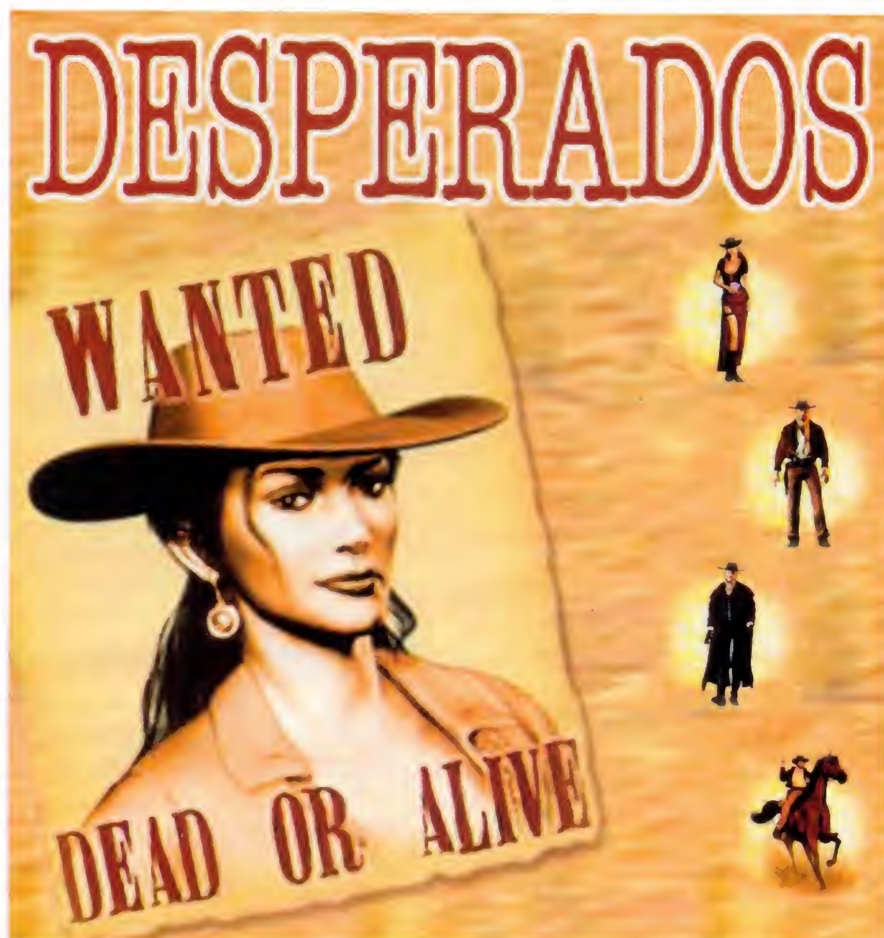
În final, ce este *Freedom Ridge*? Este un joc ce ne readuce universul X-COM, deși producătorii se încăpățânează să afirme că nu are nici o legătură cu genul (probabil deoarece acum licența o deține **Microprose**).

Va fi 3D, că asta e moda, dar va păstra viziunea creatorilor primului UFO, va păstra acel farmec, era să zic oriental, care ne ținea lipiți de monitoare disperați că nu vom reuși să respingem invazia extraterestră fie că vine ea de pe Marte sau din adâncuri.

Claude



DATE TEHNICE
GEN: TBS PRODUCĂTOR: Mithos Games DISTRIBUITOR: Virgin Interactive OFERTANT: Best Computers, tel.: 01-3455505
SISTEM RECOMANDAT: PII 233MHz, 64 MB RAM ACCELERARE 3D: Da
MULTIPLAYER: Nu DATA APARIȚIEI: Martie 2001



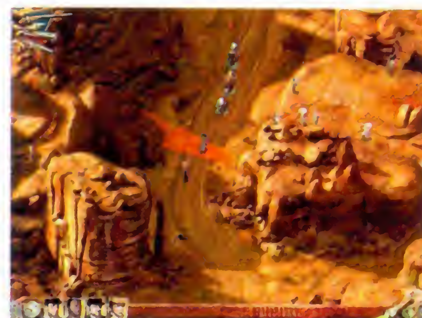
Anii de glorie ai western-urilor se pare că nu au fost uitați.

Dacă ați ști cu câtă plăcere mi-aduc aminte de serile târzii când stăteam cu tatăl meu și urmăream cu sufletul la gură cum John Wayne conferea nemurirea vechilor și temuților pistolari ai Vestului Sălbatic. Alături de celebrele filme chinezești cu dragoni zburători și fetițe karatiste, acestea erau filmele care ne încălzeau atmosfera din apartament în acei ani de glorie ai României... Și după cum știm cu toții foarte bine, lucrurile mărunte care ne-au marcat copilăria nu le vom uita niciodată... De aceea Winnetou, Old Shaterhand, Billy the Kid, Cat Balou sau Wyatt Earp vor avea un loc aparte în inimile generației noastre. După o pauză de aproape 30 de ani western-urile încep încet-încet să reapară pe marile ecrane, Tombstone fiind cea mai reușită re-ecranizare a unei povești din Vestul Sălbatic. Plăcerea reîntâlnirii cu Wyatt Earp și Doc Hollyday a fost imensă.

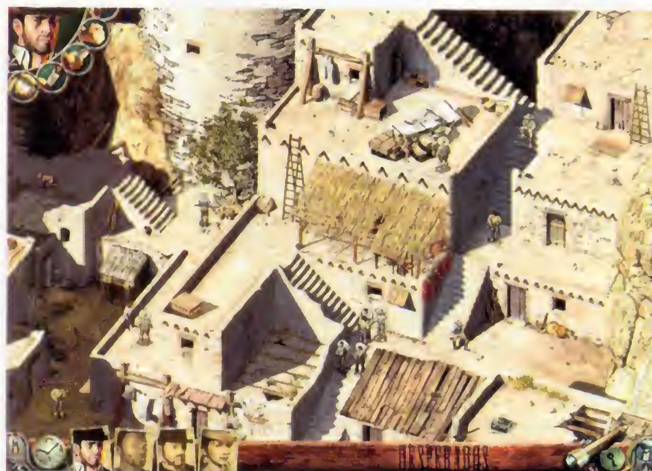
Din păcate, dacă pe marile ecrane Vestul Sălbatic are un loc de cinste, pe monitoarele calculatoarelor nu prea și-a găsit încă locul. Au fost câteva încercări sporadice de a instaura dominația western și pe calculatoare, dar succesul a întârziat să apară. Jocuri precum *West Bank* sau *Fargo* (pentru Spectrum) sau mai recentul *Outlaws* au trecut aproape neobservate. Și uite că acum, la capăt de secol și mileniu avem plăcerea de a descoperi două jocuri „sălbatice" ce sunt pe cale de apariție. Despre *America*, RTS-ul de la **Data Becker**, ați putut citi în numărul trecut. Iată că o altă firmă germană, **Spellbound**, din a cărei arhivă amintim *Airline Tycoon* prezentat de curând în LEVEL, s-a decis să continue mitul cowboy-lor viteji, al banditților mexicani și al frumoaselor cowgirls pentru grațiile cărora orice erou e în stare să-și dea viața în dueluri pe strada principală sau bătăi de Saloon.

El Paso (doble)

Undeva, prin El Paso (New Mexico), compania de cale ferată The Twinnings & Co. suferă din greu din cauza atacurilor tot mai dese asupra trenurilor sale. Unul din membrii consiliului de conducere, un oarecare Smith, are ideea genială de a angaja un vânător de recompense pentru a rezolva problema. Pentru 15.000 de dolari, John Cooper, cel mai vestit și rapid pistolar al Vestului se angajează să rezolve spinoasa problemă. Imediat ce a încheiat afacerea, Cooper începe să cutreiere preriile și deșerturile Vestului în căutarea unor vechi prieteni și parteneri... Sam Williams – un expert în lucrul cu materiale explozive, mai pe americănește cu TNT, Kate O'Hara – fata dură a vestului sălbatic capabilă să mânuiască cu aceeași agilitate atât un Colt cât și cărțile de poker, Sanchez – eternul



bandit spășit și readus pe calea cea dreaptă sau Mia Jung – asiatica cu maimuța își vor face apariția treptat și la timp





DATE TEHNICE	**GEN:** Strategie **PRODUCĂTOR:** Spellbound Software **DISTRIBUITOR:** Infogrames **OFERTANT:** Best Distribution, tel.: 01-3455505 **SISTEM RECOMANDAT:** P 233MHz, 32 MB RAM **ACCELERARE 3D:** Nu **MULTIPLAYER:** Nu **DATA APARIȚIEI:** Martie 2001

pentru a-l ajuta pe vajnicul pistolar în misiunea sa. De la Sanchez, care jură cu mâna pe carabină că nu are nici o legătură cu raidurile întreprinse asupra trenurilor, Cooper află de misteriosul El Diablo (The Bad Guy), care încearcă să adune toate bandele din zonă sub conducerea sa pentru a crea o armată puternică. Întors în oraș, Cooper se trezește implicat într-o crimă și, culmea, este chiar suspect, șeriful orașului hotărându-se să-l pună un pic la păstrare într-o cămăruță răcoroasă. Dar încă nu s-au fabricat gratiile care să-l rețină pe Cooper, și cu ajutorul prietenilor săi reușește să evadeze și să pornească într-o cruciadă, de data asta personală împotriva lui El Diablo. Cred că am omis să menționez că toată înscenarea cu crima a fost dirijată cu mare măiestrie de însuși infamul, mizerul, sălbaticul și neobositul EL Diablo.



Glonțul de argint

Ce este *Desperados*? Pe lângă o poveste frumoasă cu bandiți (băieții răi), cu cowboy (băieții buni) și fetițe deșucheate (yummy!), este un *Commandos* cu Colturi și sombrero. Pentru a-l putea anihila pe El Diablo și pentru a-și dovedi nevinovăția Cooper are nevoie de nu mai puțin de 24 de misiuni desfășurate în cele mai tradiționale decoruri ale vestului sălbatic: canioane, prerii, fortărețe mexicane, orașe abandonate, mine părăsite, saloon-uri, rezervații indiene... Vom avea parte de toate scenele atât de îndrăgite din filmele cu John Wayne sau Clint Eastwood, bătăi în saloon-uri, dueluri pe strada mare, forțarea trecătorilor, urmăriri prin prerii, beții, atacuri asupra trenurilor... ce mai, tot tacâmul. Cooper și șleahta sa se vor folosi de toate trucurile învățate pentru a putea supraviețui în această lume dură unde totul pare să le fie inamic, inclusiv autoritățile și animalele sălbatice. Vor trebui să se furișeze, să se cațere, să dinamiteze, să înșele, să cuțiteze, să perforeze, să călărească, să fugă dacă e nevoie. Spre deosebire de *Commandos*, unde la prima abatere se dădea alarma și implicit reiei misiunea de la capăt, în *Desperados* dacă ești văzut nu este chiar atât de grav... Mai ales dacă cea care se arată este vreuna din posesoarele farmecelor feminine cu care le-a înzestrat mama natură. De altfel, aceste farmece, pulpițe și ocheade aruncate înspre gărzile inamice vor fi unele dintre cele mai eficiente metode de distragere a atenției, suficient pentru a-i atrage în capcană sau pentru a le face cunoștință cu tocul Coltului tău. *Desperados* va încerca să ne uimească nu numai cu atmosfera romantică a Vestului Sălbatic, dar și prin câteva realizări tehnice de excepție (și aici am citat din declarațiile producătorilor). Dacă se vor ridica la nivelul de detaliu pe care l-a atins *Commandos* atunci nu pot spune decât: Bravo băieți! De altfel, imaginile puse cu dărnicie la dispoziția presei întăresc mult declarațiile producătorilor. Declarații care mai amintesc de tot felul de efecte meteorologice, ploaie, vânt, ninsoare, de misiuni de noapte, misiuni la lumina zilei, misiuni sub soarele arzător, misiuni pe râuri agitate (probabil cu eternele cascade când te aștepți mai puțin)...

Cu puținică răbdare, un pic de unsoare pe Colt, un pahar de whisky, o pălărie veritabilă și eterna țigară de foi vom putea poza liniștiți în postura de pistolari temuți și apreciați de pe o coastă pe cealaltă a Americii. Numai să nu ia foc cumva studiourile de la **Spellbound** sau să le scape vreun virus prin calculatoare.

Claude



Cooper este personajul central al jocului. Fiind de meserie vânător de recompense, este cel mai experimentat dintre toți în ceea ce privește tehnica de luptă. Este cel mai rapid pistolar, poate doborî adversarul și în liniște cu ajutorul pumnilor, cuțitului (fie prin înjunghiere, fie prin aruncare)... Tot el poate căra corpurile adversarilor reduși la tăcere pentru a evita să fie descoperiți. Din arsenalul său mai amintim un ceas cu alarmă pe care-l poate seta și așeza în calea inamicilor pentru a le distrage atenția și a-i putea atrage într-o ambuscadă.





Fifa 2001



Şi uite aşa ajunge România din nou Campioană Mondială

A devenit aproape un stereotip să anunţ de fiecare dată: „Aşa cum ne-am obişnuit, în această perioadă a anului **EA Sports** lansează una după cealaltă versiuni noi ale deja celebrelor serii de simulatoare sportive cu care a cucerit piaţa mondială." Aproape că nici nu-mi mai aduc aminte când am jucat pentru prima dată un joc *FIFA*, aşa de departe pare acea perioadă. Ani la rând **EA Sports** a tot scos câte un joc nou, fiecare încercând să aducă cât mai multe îmbunătăţiri predecesorului său. Astfel s-a ajuns de la un *FIFA 95* complet arcade în care golurile de la mijlocul terenului erau de notorietate publică până la *FIFA 99* regele neîncoronat al seriei. *FIFA 2000*, deşi a fost primul care făcut trecerea la 3D, a fost o dezamăgire cruntă, nereuşind să ajungă nici măcar până la genunchiul deja bătrânului *FIFA 99*.

FIFA 2001 apare la momentul oportun pentru a şterge gustul amar lăsat de predecesorul său şi nu spun acest lucru doar aşa ca să am un început promiţător de articol. Pe parcurs vă veţi convinge singuri la ce mă refeream.

Cu mingea la picior

Veteranii seriei vor observa imediat dispariţia a două bug-uri absolut senile şi deranjante pe care ultimele jocuri *FIFA* (inclusiv *FIFA 99*) le aveau. Este vorba în primul rând de bug-ul portarului cretin, care respingea 98% din şuturi în propria plasă. În *FIFA 2001*, în cazul în care nu pot prinde balonul, îl vor boxa în faţă, iar dacă ghinionul face ca mingea să fie respinsă totuşi în spate, va reacţiona imediat şi se va arunca după balon în încercarea disperată de a-l împiedica să intre în plasă. Normal că acum AI-ul portarului va fi afectat energic de nivelul de dificultate pe care joci, însă în mod cert nu va mai fi atât de prost încât să-şi respingă mingea în poartă.

Al doilea mare bug exterminat a fost cel al „primului jucător la minge". După cum bine ştiţi cu toţii, jucătorul care ajungea primul la minge pierdea întotdeauna posesia balonului. Era absolut stresant să vezi cât de inteligent lua fundaşul tău faţa atacantului advers pentru a intercepta pasa numai pentru a pierde balonul în secunda imediat următoare, tu neavând timp să reacţionezi absolut deloc. Iar acest lucru devenea şi mai stresant dacă se întâmpla în interiorul careului tocmai când te pregăteai să degajezi, iar adversarul se trezeşte brusc cu toată poarta în faţă.

Am spus cumva că s-au reparat două bug-uri? Am minţit, de fapt sunt trei. S-a rezolvat, în cel mai plăcut mod şi problema materialităţii jucătorilor. Dacă în seriile anterioare mingea trecea prin jucători ca maşina prin ceaţă, în special la şuturile expediate spre buturi, *FIFA 2001* a dat ceva mai multă materialitate jucătorilor, suficientă încât atunci când un şut violent loveşte un fundaş să-l răstoarne cu roatele în sus, iar mingea să fie deviată sau respinsă. De altfel, chiar şi pasele au acum neobişnuitul tupeu de a se opri în primul jucător întâlnit, indiferent dacă e cel dorit sau nu. Spre bucuria fanilor sportului rege un jucător căzut la pământ este „solid", mingea lovindu-se de el, la fel cum se întâmplă cu tacklingurile efectuate la interceptie.





Atenţiune! Planul b se aplică!



Mă predau! Gata... iartă-mă!

Lucrurile bune de care dispune *FIFA 2001* nu se opresc aici, animațiile jucătorilor sunt din ce în ce mai reale, dacă se mai poate spune așa ceva. Am scăpat de echipele de gemeni, cel puțin jucătorii mari, grei au fața „mapată" și texturată. Oricum, diferențele dintre jucători nu mai sunt doar grafice, ci și fizice. Unii jucători aleargă mai repede, alții sunt mai puternici, pe când alții au o detentă mai bună, și toate acestea încercând să respecte calitățile reale ale respectivilor jucători. Grafica în sine este și ea la cel mai înalt nivel, nu mai trebuie, cred, să vă amintesc de umbre în timp real, lumini dinamice, texturi detaliate și alte cele. Pe marginea terenului se văd cameramani, fotografi, antrenori, spectatori sau jucători de rezervă agitându-se încontinuu.

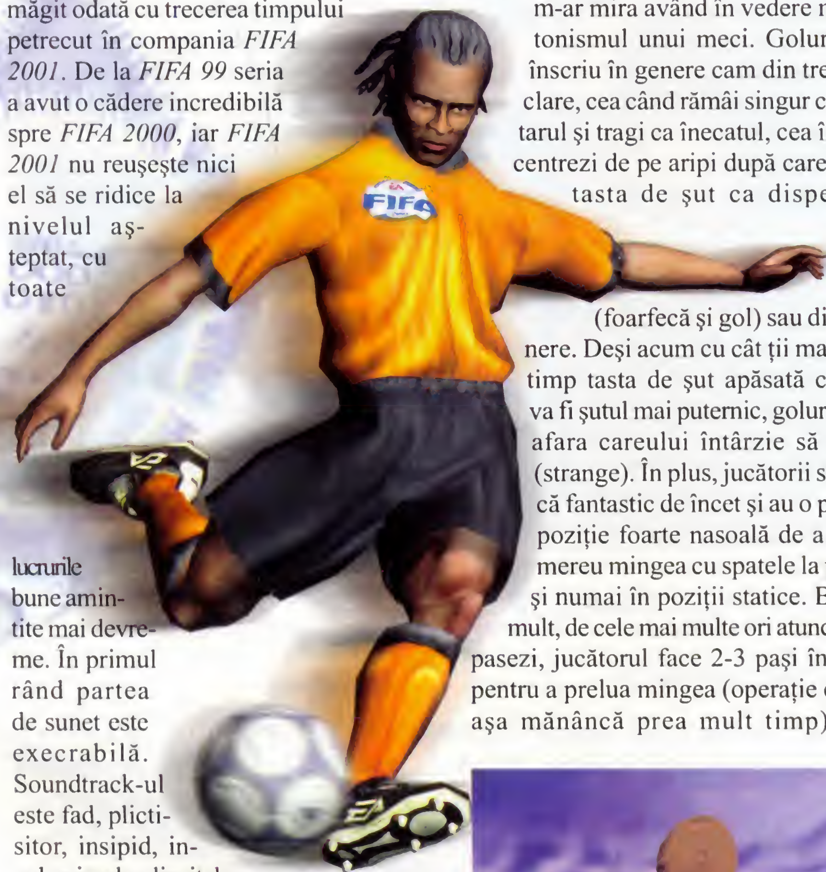




De la stânga la dreapta, cum te poți răzbuna pe colegul de echipă cu care te înșeală nevasta

Fault

Însă cine ar fi crezut că după ce am fost cuprins de entuziasm, în primele minute de joc, voi fi din ce în ce mai dezamăgit odată cu trecerea timpului petrecut în compania *FIFA 2001*. De la *FIFA 99* seria a avut o cădere incredibilă spre *FIFA 2000*, iar *FIFA 2001* nu reușește nici el să se ridice la nivelul așteptat, cu toate lucrurile bune amintite mai devreme. În primul rând partea de sunet este execrabilă. Soundtrack-ul este fad, plictisitor, insipid, incolor, inodor, lipsit de orice esență. Manifestările spectatorilor ar fi OK pe parcursul meciurilor, dacă nu ar interveni fazele în care se înscriu, momente în care se aud câteva zbierete leșinate de parcă am fi pe Tineretului la un meci între FC Brașov și Foresta Fălticeni, unde dacă se strâng 100 de spectatori se bate recordul de audiență. Lucru care nu m-ar mira având în vedere monotonismul unui meci. Golurile se înscriu în genere cam din trei faze clare, cea când rămâi singur cu portarul și tragi ca înecatul, cea în care centrezi de pe aripi după care apeși tasta de șut ca disperatul (foarfecă și gol) sau din cornere. Deși acum cu cât ții mai mult timp tasta de șut apăsată cu atât va fi șutul mai puternic, golurile din afara careului întârzie să apară (strange). În plus, jucătorii se mișcă fantastic de încet și au o predispoziție foarte nasoală de a primi mereu mingea cu spatele la poartă și numai în poziții statice. Ba mai mult, de cele mai multe ori atunci când pasezi, jucătorul face 2-3 pași în spate pentru a prelua mingea (operație care și așa mănâncă prea mult timp). Din această cauză jocul este lent și previzibil permițând jucătorilor antrenați de *FIFA 2001* să omoare în fașă aproape orice tentativă de atac, cu atât mai mult cu cât s-a introdus și jocul de umăr la umăr. Ca sistem de control al jucătorilor a fost păstrat cel din *FIFA 2000*, deși toată comunitatea de fotbaliști virtuali a strigat din răsputeri că cel din *FIFA 99* a fost de departe cel mai bun.





Dă pasa aia odată!



Ce zici? Nu vorbesc germana.

Ce pot să mai spun. *FIFA 2001* urcă ștacheta coborâtă rău de tot de către *FIFA 2000*, însă seria de fotbal de la **EA Sports** a avut și zile mai bune.

În timp ce *NHL* și *NBA Live* sunt în continuă creștere, *FIFA* oscilează nehotărându-se parcă în ce direcție să se îndrepte. Dezamăgirea este cu atât mai mare cu cât am jucat mai întâi *NHL 2001*, un joc excepțional, și abia apoi *FIFA 2001*.

Claude

GEN: Sport **PRODUCĂTOR:** EA Sports
DISTRIBUITOR: Electronic Arts
OFERTANT: Best Distribution, tel. 01-3455505
SISTEM RECOMANDAT: PII 300 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	18/20	Feeling:	14/20
Sunet:	09/15	Multiplayer:	02/05
Gameplay:	22/30	Impresie:	08/10

NOTA 73

GUNMAN CHRONICLES



La trecutu-ți mare, mare viitor?

«detalii scenice»:

o vreme mohorâtă, undeva în ceață se zărește plutind un hover-castel de generația a patra. Deodată, cerul se luminează și o navetă de salvare este doborâtă de două interceptoare de culoare neagră. Din rămășițele fumegânde se ridică o siluetă cu o uniformă strălucitoare, cu epoleții lucind, care fuge spre poarta castelului…

... Orologiu'atomic sună, noaptea jumătate
Cu laser-pistolu'n poartă, oare cine bate?

Este Gunman,
cel cu sniper și viteaz
Ce-a pus Universu'ntreg pe grumaz

Dar deschideți poarta,
MOD-uri mă'nconjor
Iară eu O CLONĂ, mi-e frică de mor!

Mama VALVE din castel privi
Și lui Gunman îi spuse cât ai clipi:

- De tu mi-ești clonă, și cu celeași straie de engine te'mbraci
Du'te la luptă și învinge'i, altfel, nu ți's mamă eu!!!
«transmission interrupted»

Poezie autohtonă
culeasă de pe Spica 238.5, brațul stâng
al cvadrantului Galaxiei 4

Așa se termină poezia lui Gunman al nostru. Culegătorul de folclor galactic nu a apucat să-și termine misiunea sacră, deoarece, în timpul luptei care a urmat, dictafonul digital i-a fost străpuns de un câmp electromagnetic prea puternic pentru a mai putea recupera ceva de pe flash-cardul în uz. Noroc că salvase ce ați citit mai sus căci altfel n-ați fi avut posibilitatea să citiți această epopee spațială, dovada vie că acești oameni se nasc o dată la o distanță de milioane de ani și decade-lumină și ei au un singur scop nobil: de a ne enerva pe noi când jucăm *Gunman Chronicles*.


Efectele speciale ale armelor sunt destul de bine realizate

Gata cu poveștile

Nici nu mai știu de când n-am mai văzut un mod single-player de *Half-Life* care să fie decent și să mă țină cu zilele în fața calculatorului! Deși la ora actuală FPS-ul single este departe de a fi tras pe o linie moartă (vezi *No One Lives Forever* cu frumoasa și spirituala lui Cate Archer). Iată că apare pe piață titlul supus atenției noastre că mă și grăbesc cu instalarea pentru a-mi petrece minunate zile împușcând din „primă perspectivă" tot ce mișcă-n cale. Pare-se că nu prea s-au potrivit socotelile mele cu ale jocului că după vreo șase ore de jucat a trebuit să mă opresc dintr-o cauză foarte gravă (pe care o voi dezvălui mai spre sfârșitul acestei divagații ca să nu fiu criticat că-i stric omului cheful de a-mi citi recenzia)! Ești Maiorul Archer al trupelor Gunman, o legendă vie printre confrații tăi și ultima speranță și stavilă în calea cuceririi Brațului Vestic al Galaxiei de către Xenomes, o rasă extraterestră mutată genetic, ce se pare a avea o afinitate nemaiîntâlnită pentru globulele roșii ale confraților tăi. Dar domnului Archer nu prea-i miroase a bine și, intrând la bănuieli, începe să caute sursa răului chiar pe planeta unde, cu nu prea mult timp în urmă, a fost nevoit să sune retragerea lăsându-și superiorul pradă acelor bestii! Și gata, avem acțiune la superlativ... !

Good vs. Evil

Bineînțeles că v-ați dat seama din subtitlu că există un conflict între îngeri și demoni, dar de această dată voi lăsa povestea cu iz de cal galactic la o parte și voi încerca o analiză un pic mai la rece a titlului în discuție, mai ales că spațiul mă presează. Pe scurt, *Gunman* vine cu un tutorial interesant (pus sub forma unui accident în baza în care tocmai ai ajuns), patru lumi diferite (umplute până la refuz de texturile aferente, unele din ele chiar mi-au trezit niște neuroni adormiți de ani de zile, deoarece câteva imagini erau parcă tocmai din afara lui Black Mesa Facility!) pe care eroul nostru le va străbate în trâmbițe și surle și


Hmm... o armă și ea pe-acolo.

un sistem facil de configurare a armelor din dotare. O să mă opresc un pic asupra acestui ultim aspect și anume armele și modul lor de folosire. În *Gunman Chronicles* conceptul de primary fire și secondary fire al armelor, vine un pic schimbat, astfel că un clic dreapta va face să apară un meniu (caracteristic fiecărei arme) din care, din doar două apăsări de taste, veți putea regla distanța, felul de muniție și tot ceea ce vă veți putea dori pentru a vă configura arma ca să răspundeți cât mai bine amenințării tocmai apărute. În cazul în care, și aici vroiam să ajung, veți vedea la vreun viitor titlu apărut te miri de unde o interfață facilă de ajustare a modului de foc, totuși, să nu uitați de *Gunman* care a fost primul care făcea așa ceva!

Last famous words

Lipsa de finisare! Este exact ceea ce definește acest tilu și multe altele pe care nu o să stau să le enumăr. Începând de la grafică și sunete și ajungând până-n străfundul jocului, adică în gameplay. Totuși, este vorba de un engine destul de vechi căruia, oricâte i-am face, tot nu o să ajungă la nivelul lui *Quake*. Și aș putea să mai continuu cu texturi care par nelalocul lor, skin-urile Xenomilor, care încă nu sunt prea hotărât despre cum arată: ciudate și plictisitoare sau deloc înfricoșătoare (măcar roboții, dinozaurul și colegii maiorului Archer sunt acceptabili ca înfățișare!). Despre voci ce să mai spun, același lucru ca și despre muzică, când apar, când dispar, așa ca pe valuri! Deși partea de


Din seria „mult zgomot pentru nimic".

multiplayer există, nu veți putea accesa decât modul deathmatch de vreme ce acesta este singurul disponibil.

Și, dacă tot v-am promis, să vă spun ce era cu acele șase ore, acum pot spune că de fapt îl terminasem! Păi, ca un FPS single player să dureze șase-șapte ore este ceva cu totul inadmisibil! The prosecution rests, your honor ...

Shu'Kăritu

GEN: FPS **PRODUCĂTOR:** REWOLF Software
DISTRIBUITOR: SIERRA
OFERTANT: Monosit Comimpex, tel. 01-3302375
SISTEM RECOMANDAT: PII 350 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	13/20	Feeling:	15/20
Sunet:	08/15	Multiplayer:	03/05
Gameplay:	20/30	Impresie:	07/10

NOTA 66



Dacă ați început să vă obișnuiți cu condițiile teribile de pe drumurile noastre, avansăm la următoarea etapă.

Şi anume la secțiunea off-road, la care, dotați cu setul de roți corespunzătoare, putem aborda practic orice formă de relief posibilă, orice văgăună. Nimic nu ne va sta în cale. Doar modul în care respectivele obstacole vor fi abordate va face diferența dintre participanții la diferitele întreceri. Şi, într-o foarte mică măsură, mașina la volanul căreia ne aflăm.

Într-o altă ordine de idei, *Insane* este una dintre cele mai reușite producții ale unui gen care nu prea a cunoscut o abordare așa cum ar fi meritat. Şi cum orice lucru are și un început (că altfel nu ar mai avea sfârșit), iată că întrecerile off-road au intrat în centrul atenției producătorilor de jocuri. Dacă *4x4 Evolution* sau *Screamer* (care, de ce să nu recunoaștem, arată extrem de bine) sunt pe cale să „lovească" piața, iată că cei de la **Invictus** au reușit să „le ia fața", cel puțin în ceea ce privește data apariției, oferindu-ne posibilitatea de a ne face încălzirea în domeniu.

De la mic la mare

Chiar dacă *Insane* este un joc ce se adresează în special iubitorilor de vehicule 4x4, „ne vom lovi" din când în când și de câte un 8x8. Că doar terenul superaccidentat poate fi abordat și cu astfel de mijloace. Cu alte cuvinte, toți cei care privesc cu jind întrecerile desfășurate prin tot felul de râpe și șanțuri pe canalele sportive, au acum la îndemână mijlocul de a-și potoli setea de astfel de chestii.

Şi ca și cum asta nu ar fi fost suficient, pentru fiecare clasă de vehicule pot fi abordate mai multe genuri de joc, fiecare dintre acestea testând atât abilitățile șoferului cât și caracteristicile vehiculului, fiecare având nume extrem de ciudate. Jamboree este doar un exemplu, și presupune trecerea prin anumite porți dispersate, singurul care punctează fiind cel care trece primul. Lucrurile se complică, deoarece, de obicei, porțile sunt așezate în direcții opuse, astfel că cel care trece primul printr-o poartă va porni ultimul spre următoarea poartă.

Alte moduri de joc, la care se punctează chiar și tamponarea adversarului, ar mai fi: capture the flag, destruction zone, gatehunt și altele, care au fiecare mici șmecherii ce constituie sarea și pepper-ul jocului.

Asigurarea de răspundere civilă...

... este obligatorie. Asta știe toată lumea. Şi nu tuturor le convine acest lucru, mai ales că prețurile sunt destul de iuți. Tocmai de aceea, în jocul̦ețul nostru nu există asemenea formalități. Nu că n-ar fi necesare, mai ales la modul în care se poate rostogoli și îndoi mașina cu care



Copacul ăsta vine spre mine!!!



Oare iau revizia cu caroseria asta?





Profil în umbră...



... țevi cu roți și volan...



... un 4x4...



... și un camion.

concurăm. Dar când îți poți repara mașina de-o să arate și o să meargă mai ceva ca nouă, cu o simplă apăsare de „becspeis" ce rost ar mai avea? Ehe, dac-ar fi și în viață tot la fel, ce cascadori ar fi unii!

Chiar dacă fizica mașinii nu poate satisface cele mai exigente gusturi, ea se apropie cât de cât de realitate. În schimb, „colisionul", ca să folosesc un termen „de specialitate" este extra-super-spectaculos, în sensul că nici la producțiile de renume din domeniul simulatoarelor auto nu am avut plăcerea să observ oglinzile sau proiectoarele zburând exact ca-n realitate. De asemenea, impactul cu un copac, spre exemplu, va modela caroseria într-un mod destul de similar cu realitatea.

Partea proastă este că, deși coșcovită la maxim și cu doar trei roți, mașina va continua să meargă. Destul de aiurea, ce-i drept, dar de mers merge! Și când sari cu ea de pe un deal cât Evererestu' și merge mai departe, parcă începi să te îngrijorezi un pic.

Comportamentul mașinii pe diverse suprafețe este destul de apropiat de realitate, lucru care se poate observa cel mai bine la micile denivelări din teren, care vor influența comportamentul mașinii în funcție de viteza cu care ele sunt străbătute.

Detalii, vă rog!

Detaliile grafice, că doar despre ele este vorba, sunt destul de bibilite. S-a acordat o atenție deosebită reprezentării mașinilor, care, deși poartă niște nume fictive, seamănă izbitor de mult cu modele reale. Ce să-i faci, scumpe licențele astea! De asemenea, chiar și cel aflat la volanul respectivei mașini este bine lucrat. Nu, nu trage de fiare! Dar a fost atent creat de către cei de la **Invictus**, astfel că vom putea urmări chiar și mișcarea mâinii care va schimba vitezele.

Peisajul nu a fost neglijat, și pot spune cu mâna pe inimă că nu ducem lipsă de nici un element care să dea ceva savoare unui trial off-road. Dealuri, ape, munți, șanțuri, bizoni, antilope (animale despre care, dacă tot a venit vorba, trebuie să spunem că sunt extrem de rezistente la impactul cu vehiculul), copaci, tufișuri, unele foarte rigide, altele extrem de „moi", și alte asemenea „obecte", toate într-o grafică destul de reușită, în care chiar și lumina farurilor este extrem de apropiată de realitate. Cele trei perspective pe care *Insane* ni le oferă pot satisface o gamă largă de gusturi.

Capitolul sunete este ceva mai sărăcăcios, în sensul că este compus doar din zgomotele mașinilor, adică motoare, bușituri și ceva claxoane rebele.

Mai putem nota suportul pentru multiplayer, care a oferit ocazia unor jamboree-uri acompaniate de răgete șoferești și de înjurături de aceeași proveniență.

„Să tragem și o propoziție de concluzie": Dacă vreți 4x4 (8x8 pentru cei care știu mai multă tabla înmulțirii) alocați puțin spațiu pe harddisk-urile voastre și pentru *Insane*.

Dr. Pepper

GEN: Simulator auto **PRODUCĂTOR:** Invictus
DISTRIBUITOR: Codemasters
SISTEM RECOMANDAT: PII 400 MHz, 128 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	16/20	Feeling:	17/20
Sunet:	10/15	Multiplayer:	03/05
Gameplay:	26/30	Impresie:	08/10

NOTA 80



Odisee spațială pentru mileniul III

Fie că ne place sau nu, trebuie să recunoaștem că sfârșitul de deceniu, secol și mileniu a fost dominat categoric de jocurile 3D. Nimic din domeniul jocurilor pe calculator nu a mai scăpat neatins de flagelul celor trei dimensiuni. Avem simulatoare 3D, strategii 3D, sporturi 3D, curse de mașini 3D, lupte 3D, totul, absolut totul e 3D, până și strategiile turn-based (ultimul bastion al 2D-ului) au făcut pasul fatal. În această epocă stăpânită cu tiranie de 3D, două dinastii celebre de jocuri se încăpățânează să rămână fidele 2D-ului care le-a consacrat. Aceste două serii sunt *Championship Manager* produs de **Sports Interactive** și distribuit de **Eidos Interactive**, iar cel de-al doilea este *Space Empires* produs de **Malfador Machinations**. Motivele pentru care cele două companii producătoare au optat pentru 2D, deși 3D-ul le bătea cu insistență la ușă, sunt diverse. **Sports Interactive** a renunțat la ideea 3D fără nici o strângere de inimă, deoarece au considerat că tehnologia existentă momentan nu le permite să simuleze cu precizie un joc atât de complex precum *Championship Manager*.

Motivul pentru care **Malfador Machinations** a renunțat la crearea unui univers 3D pentru seria sa este, din păcate pentru ei, de natură materială. Deși toate jocurile ce au purtat numele de *Space Empires* au fost realizări excepționale, distribuitorii nu s-au înghesuit deloc și în consecință vânzările au fost mult sub așteptări, la fel și încasările. Acest lucru deși descurajant, nu i-a împiedicat pe producători să-și continue cu încăpățânare visul. Acum, la a patra generație, se pare că în sfârșit norocul le-a surâs, compania germană **Shrapnel Games** s-a decis să distribuie *Space Empires: IV.*

Al patrulea X

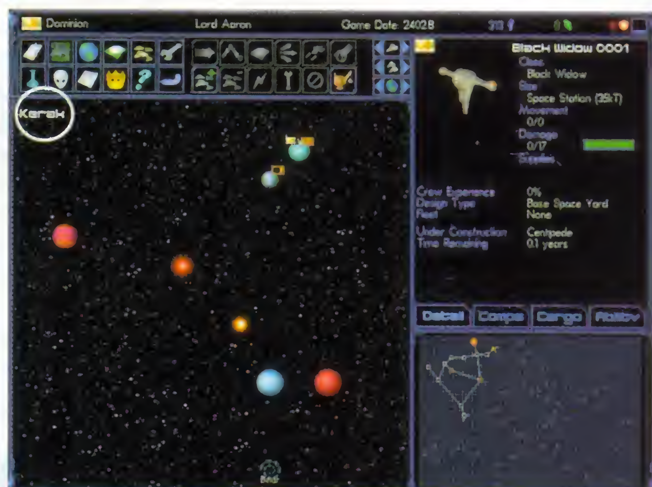
Space Empires: IV este un joc clasic de cucerire spațială, un 4X în toată puterea cuvântului. Deja sunteți familiarizați cu intriga unui astfel de joc, motiv pentru care nici nu voi insista prea mult asupra ei. Te afli la conducerea unei civilizații cosmice pe care va trebui, cu sudoare și sânge, să o duci pe cele mai înalte culmi ale gloriei, ceea ce în acest joc se traduce prin exterminarea concurenței și dominare galactică. Vei avea la dispoziție mijloacele clasice, mai precis cercetarea științifică, economia, armata și diplomația.

Prima impresie pe care lasă titlul în cauză este aceea a unui joc extraordinar de simplist (mai ales datorită graficii adoptate, pe bază de bmp-uri), încât și o secretară blondă l-ar înțelege, chiar mai ușor decât Windows-ul. Însă aparențele înșeală, deoarece *Space Empires: IV* este un joc în care își vor prinde urechile, poate, și unii dintre cei mai înrăiți strategi și tacticieni ai lumii jocurilor. Această impresie falsă se datorează atât graficii, după cum am menționat anterior, dar și interfeței user-friendly. Întreaga acțiune a jocului se petrece într-o singură fereastră, cu mici excepții datorate unor ferestre pop-up cum ar fi cele de design sau cercetare. În această fereastră principală poți vedea harta întregii galaxii, precum și cea a sistemului solar curent, cu toate bazele, flotele și coloniile aflate aici. Din maxim trei clicuri ai reușit să efectuezi orice acțiune asupra flotei sau coloniilor tale, ceea ce este un punct mare în favoarea jocului. După cum spuneam, grafica jocului este depășită cu mult, sunetul – mai bine nu comentez; atunci, probabil, stați și vă întrebați cum de au curaj producătorii să mai lanseze un astfel de joc (din care lipsesc exact elementele de ambient





Grea e meseria de Creator.



Plecat-am zece din... Kerok.

cu care jocurile 3D „ne scot ochii"). Răspunsul este unul simplu. Aceste lipsuri sunt compensate cu ajutorul unui gameplay de excepție. Însă nu vă sfătuiesc să vă repeziți în vârtejul conflictelor galactice, ci mai degrabă să încercați mai întâi tutorialul, deoarece (chiar dacă nu este cel mai grozav) va reuși totuși să vă familiarizeze cu activitățile de bază. *SE 4* dispune, de asemenea, de un foarte eficient sistem de guvernatori care pot prelua mare parte din „munca ta regală" lăsându-te să te ocupi de lucruri mai atractive, cum ar fi „exterminarea raselor concurente". În timp însă, limitările acestor guvernatori vor începe să se facă simțite, mai ales în domeniul cercetării și de aceea e recomandat, ca încetul cu încetul, odată ce începeți să deprindeți cunoștințele necesare, să le preluați îndatoririle.





Dându-ne cu nova pe cometă.



Aparat pentru eliminat efectele nocive ale oxigenului.

Sceptrul cel greu

După cum bine spunea cineva mai devreme (oare cine?), impresia de lejeritate va dispărea rapid, aproape chiar din startul jocului, din momentul în care va trebui să-ți alegi rasa pe care să o șlefuiești. Va trebui să-ți selectezi atâtea atribute pentru rasa ta, încât te vei întreba dacă nu cumva ai un coșmar în vreun laborator de genetică. Începând de la tipul planetei locuite și atmosfera acesteia, până la trăsăturile genetice, sociale, religioase, etnice, psihologice, psihopatice, psihiatrice, psihi....., toate vor fi desemnate de tine. Fiecare civilizație va avea la dispoziție un număr de puncte rasiale pe care le vei putea distribui astfel încât să amplifici sau diminuezi anumite trăsături sau chiar să „achiziționezi" o caracteristică mai specială. Urmează apoi traseul binecunoscut: colonizezi, construiești, cercetezi, iar construiești, explorezi, mai dai de vreun extraterestru, mai elimini câte un extraterestru și o iei apoi de la capăt până reușești să rămâi de unul singur în ditamai galaxia.

Ca în orice joc al genului va trebui să colonizezi cât mai repede și cât mai multe planete. Partea interesantă nu constă neapărat în faptul că, datorită trăsăturilor genetice ale civilizației tale, nu vei putea coloniza orice de la început, ci în faptul că, în funcție de resursele și dimensiunile planetei-țintă, vei putea decide viitorul coloniei încă de la naștere. Astfel, vor putea fi înființate colonii agricole, colonii miniere, baze militare, avanposturi sau simple stații PECO. Bazele de realimentare vor avea un impact deosebit asupra jocului, mai ales în momentele în care plănuiești o invazie. Navele și implicit, flotele pot stoca la bord o cantitate impresionantă de combustibil, însă pentru a preîntâmpina pericolul unor „rezervoare goale" e indicat să fondezi o stație de realimentare, un avanpost chiar în interiorul galaxiei pe care intenționezi să o anexezi. O invazie trebuie susținută puternic și de celelalte două elemente importante ale jocului: industria și cercetarea. Planetele au trei tipuri de resurse: minerale, organice și energetice. După cum am spus, în funcție de acestea, vei



Știrile de seară.

determina destinația/locul coloniei în infrastructura ta economică. Dimensiunile și condițiile planetei vor impune, în schimb, numărul maxim de facilități ce pot fi construite pe suprafața ei (un număr destul de mic după părerea mea, lucru însă compensat de multitudinea de planete colonizabile).

Cercetarea se bucură de prezența unui arbore tehnologic impresionant de stufos, cu o multitudine de domenii și proiecte ce abia așteaptă să fie cercetate. Spre deosebire de alte jocuri poți aloca resurse în mai multe domenii deodată, ceea ce poate fi benefic în anumite condiții (mai ales când ai proiecte multe ce necesită resurse puține).

Din păcate, nu toate sunt frumoase și strălucitoare, lipsa fondurilor fiind probabil principala scuză a acestor scăpări. După grafică și sunet, următorul element al jocului care mi-a lăsat un gust amar a fost diplomația. Nu știu, poate am avut eu ghinion, dar orice încercare a mea de a comunica cu civilizațiile extraterestre primeau același răspuns: „Străbunii noștri spun că Sistemul Solar X ne aparține de drept!" urmat imediat de o declarație de război. În consecință, orice încercare de a intra în contact cu alte civilizații se terminau întotdeauna într-o baie de sânge. În schimb, dacă îi lăsam în pace și nu încercam să iau legătura cu ei, puteam conviețui liniștiți și să împărțim chiar același sistem.

Ce poți să mai spui? Atunci când ești invadat din toate părțile de tot felul de clone 3D care de care mai arătoase și denumiri tot mai dubioase, un joc tradițional care să aibă puterea morală de a renunța la toate tertipurile lumii 3D pentru a ne aduce o experiență gameristică de neuitat este mai mult decât binevenit. De aceea, în ciuda celor câteva „pete negre" *Space Empires: IV* este un joc de excepție, un joc clasic, care, dacă **Shrapnel Games** își va face datoria de distribuitor, va ajunge cu siguranță în cartea de aur a istoriei jocurilor pe calculator.

Claude

GEN: TBS **PRODUCĂTOR:** Malfador Machinations
DISTRIBUITOR: Shrapnel Games
OFERTANT: N/A-
SISTEM RECOMANDAT: PII 300 MHz, 32 MB RAM
ACCELERARE 3D: Nu **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	12/20	Feeling:	19/20
Sunet:	10/15	Multiplayer:	05/05
Gameplay:	26/30	Impresie:	09/10

NOTA 81



Hitman: Codename 47

Mic îndrumar al ucigaşului profesionist

Hitman... ah, cu siguranţă unul dintre cele mai aşteptate jocuri în redacţie. *Hitman* aia, *Hitman* asta, „a apărut bă *Hitman*?!"... cu aşa ceva am fost eu bătut la cap de când am ajuns la LEVEL. Şi apoi a apărut demo-ul, şi parcă spiritele s-au mai calmat. Ceilalţi butonau tăcuţi la joc, mai schimbau câte o vorbă, mai scoteau un semn (vocal) de mirare şi cam atât... tăceau de parcă era vorba de nu ştiu ce secret.

Aşa că într-o zi, mânat de providenţiala curiozitate, am tras scaunul mai aproape de unul care juca sus numitul titlu (cred că Pepper), mi-am pus cotul pe masă şi bărbia în palmă şi m-am holbat la ecran...

Hit me!

Soarta a făcut ca jocul să ajungă în mâinile mele în cele din urmă. Şi nu, nu terminasem demo-ul...

Ideea jocului este cel puţin admirabilă. Trecând peste accentele morbide ale întregii situaţii, nu îi este dat oricui să fie un asasin plătit (la naiba, ce deplasat sună fraza asta!). Sentimentul ăla de „mamă, ce şmecher sunt eu!" pe care îl ai din primul moment în care dai de ceafa hitman-ului nostru, îmbrăcat într-un costum negru, ras în cap şi cu ochelari de soare pe nas este imposibil să nu atragă o mare parte a gamerilor (la o adică, ce şanse ai să porţi un costum ca ăla şi să fii ras în cap... dacă nu eşti fratele Vintilă?).

Să o luăm de la început, pentru cei care nu ştiu cu ce se mănâncă jocul. Păi, e simplu... titlul explică totul. Tu, asasin plătit, rezolvi tot felul de probleme ce apar între diferiţi capi ai lumii interlope internaţionale. Dacă serviciile tale sunt cerute de cineva, primeşti



un mesaj de la agenţia care are grijă de tine, arunci un ochi peste plan, studiezi harta, te echipezi şi te arunci cu chelia înainte. Asta e ceea ce pricepe oricine care citeşte numele jocului. Ceea ce nu afli decât atunci când începi jocul este faptul că tu, super meseriaşul asasin, eşti un fel de Nikita cu ceva mai puţin sex-appeal (deh, chelia...). Chestia e că te trezeşti într-un centru de antrenament unde o voce baltică te îndrumă de-a lungul unui curs de iniţiere în ale crimei...

Tot „cursul" ăsta, până la urmă, e cam penibil... Adică, urci două scări, tragi 3 gloanţe şi vocea te felicită că ai ajuns aşa de departe pentru că „few have reached this far"... hai să fim serioşi! Trebuie să fii de-a dreptul văduvit de natură la capitolul „aptitudini fizice şi psihice" ca să nu fi în stare să faci aşa ceva. În rest, de-a lungul cursului prinzi şi tu gustul sângelui şi îţi cam faci o idee despre cum o să fie jocul...

Ok, trecem la misiuni. Jocul este împărţit în 5 capitole, totalizând 12 misiuni. Locaţiile în care va trebui să-ţi desfăşori misiunile te poartă prin Hong Kong, Budapesta, Rotterdam şi Columbia. Cum am mai zis, primeşti misiunile de la o agenţie „specializată" şi odată cu ele îţi sunt puse la dispozitie informaţii detaliate despre ţintă, o hartă a locului în care se află aceasta şi alte mărunţişuri.

După ce te informezi despre misiune treci la echipament... Lucrurile pe care le poţi căra cu tine într-o misiune se împart în 2 categorii: arme şi echipament „utilitar". În materie de arme oferta este extrem de diversificată, fiind disponibile câteva feluri de pistoale (inclusiv Desert Eagle), o puşcă

cu lunetă... plus alte câteva tipuri de puşti şi mitraliere (a se observa lipsa armelor de distrugere în masă... o grenadă ar fi fost chiar recomandată)... ah da, mai există desigur şi armele albe, un cuţit şi o coardă de pian (pentru orice jugulară...), numai bune pentru un kill „curat". Echipamentul „utilitar" este tot ceea ce nu se încadrează în categoria de mai sus: binoclu, veste anti-glonț şi alte „nimicuri" specifice anumitor misiuni.



Fără poze!!!... hai băieţi că avem emisiune!

Ce ceafă groasă!

Hitman: Codename 47 foloseşte o perspectivă 3rd person care îţi oferă posibilitatea să admiri frumoasa podoabă capilară a asasinului nostru, dar îţi reduce drastic libertatea de mişcare. E adevărat că astfel îţi poţi vedea mai bine personajul, dar ce rost are să mă holbez eu la ceafa lui când nu pot să ţintesc bine?! O vedere 1st person ar fi rezolvat problema asta, zic eu...

Să luăm ca exemplu *Thief*... şi nu vorbesc aici numai de vederea 1st person a *Thief*-ului, ci şi de structura misiunilor din acest joc comparate cu cele din *Hitman*. De ce fac această comparaţie? Pentru că atât în *Thief* cât şi în *Hitman: Codename 47*, sarcina ta pricipală este să „loveşti" cât mai subtil cu putinţă şi să pleci nedetectat de la locul faptei. Şi ştim cu toţii că *Thief* a reuşit cu brio şi cred că echipa din spatele *Hitman*-ului ar fi trebuit să ia aminte la câteva detalii din acest joc. Probabil că tocmai din această cauză *Hitman*-ul pierde de-a lungul misiuniilor mult din feeling-ul cu care porneşti în joc. Şi asta se datorează în mare parte structurării destul de proaste a misiunilor. Căci, de la un moment dat, jocul începe să se transforme dintr-un action, în care accentul se pune pe subtilitate şi stealth, într-un shooter destul de banal. Plus că misiunilor le mai lipseşte acel ceva numit varietate.

Într-adevăr, la capitolul grafic nu poţi spune că nu este destul de variat, dar obiectivele pe care trebuie să le îndeplineşti de-a lungul jocului se rezumă (majoritatea) la eliminarea unui membru al lumii interlope şi cam atât. Şi că tot veni vorba de lumea interlopă... Zicea cineva pe un forum de pe net că prea trebuie să elimini toate „gunoaiele" societăţii. Numai gangsteri şi poliţişti corupţi... ajungi până la urmă să te consideri un dar pentru societate, bleah.



Bă... păi, de când m-au împuşcat în Vietnam, tot craniul meu e de tablă... aha!

Cum am mai zis la început, odată ce îţi este precizată următoarea ţintă primeşti câteva informaţii extrem de valoroase despre ţintă şi locaţia sa. Chiar dacă până la urmă reuşeşti să îţi construieşti un plan de atac, nu vei reuşi aproape niciodată să termini misiunea din prima. Combinaţi asta cu imposibilitatea de a salva în timpul misiunii (misiuni care sunt destul de lungi şi complicate) şi vă faceţi o idee despre câţi peri albi o să vă scoată jocul.



Hotel din Budapesta...

Flora şi fauna

... sau câteva cuvinte despre grafică şi sunet.

Eh, ce pot să spun... cu toate că engine-ul grafic al jocului are câteva bug-uri urâte în el, arhitectura nivelelor şi atenţia acordată detaliilor fac din *Hitman: Codename 47* un joc cu adevărat plăcut ochiului. Toate acestea vin însă cu un preţ, ceea ce înseamnă că trebuie să ai un sistem destul de serios ca să poţi gusta jocul din plin (vezi sistemul recomandat).



Moment de linişte pentru asasin... recităm o poezie?

Pe de altă parte, fără cerinţe speciale sau alte chichiţe, sunetul şi mai ales muzica din joc sunt foarte bine alese... sunetul ca sunetul, nu mă aşteptam să fie nimic special, dar muzica m-a surprins pe bune... ce mai, adaugă o nouă dimensiune jocului. Jocul mai dispune de un mic engine fizic, dacă îi pot zice aşa, care are părţile lui bune şi, desigur, proaste (sau foarte proaste). Părţile bune ale acestui engine sar la vedere mai ales în morbidele momente când hăcui un inamic sau târăşti un cadavru. Părţile rele s-ar traduce prin numărul mare de gloanţe pe care le poţi încasa direct în cap fără să te trezeşti cu creierul pe umeri...

Merge?

Una peste alta jocul este chiar drăguţ... Păcat numai de ideea absolut bestială care nu este folosită însă la maxim şi păcat de micile bug-uri şi minusuri întâlnite pe tot parcursul jocului.

Dacă aţi început să jucaţi *Hitman*, duceţi-l până la capăt pentru că veţi avea o surpriză... o surpriză care începe cu „R" şi se termină cu „omania"... gata, nu zic mai mult că stric toată surpriza.

Mitza

GEN: Action **PRODUCĂTOR:** IO Interactive
DISTRIBUITOR: Eidos Interactive
OFERTANT: Monosit Comimpex, tel. 01-3302375
SISTEM RECOMANDAT: PII 400 MHz, 128 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Nu

EVALUARE

Grafică:	17/20	Feeling:	16/20
Sunet:	13/15	Storyline:	04/05
Gameplay:	22/30	Impresie:	07/10

NOTA 79



Deși Claude a scris cunoscutul preview la *Sea Dogs*, eu (zis și Mike), am sărit primul să-l joc în momentul în care am simțit miros de sare în redacție. De la început am simțit răul de mare și binele de computer cuprinzând întreaga-mi ființă, laolaltă cu transpirația care mi-a survenit în mânuțele cele două când m-am gândit la profitul pe care îl voi obține prin COMERȚ. Când spun comerț, nu mă gândesc la *Transport Tycoon, Industry Giant* sau alte simulări din astea, economic-strategice, cu gust de dolari și miros de industrie, ci la *High Seas Trader, Gloriana, Elite* sau *Privateer*, jocuri care au pus bazele pe care a fost construit *X- Beyond the Frontier*.

Pe vremuri...

Personal, m-am săturat de jocuri cu „elemente de realism, dar și magie/SF". A trecut ceva vreme de când n-am mai instalat un joc în care să nu fiu nevoit să apelez la mana sau la arme cu „lasăr". *Sea Dogs* mi-a pus un pansament răcoritor pe inima revoltată și, deși e și RPG (gen după care nu pot spune că sunt înnebunit), mi-a lăsat o impresie excelentă. Credeam că acum trei ani s-a calmat toată agitația legată de comerțul și luptele navale. De la *Gloriana* nu am mai jucat ceva legat de secolele XVII-XVIII și care să fie cât de cât bine realizat. *Sea Dogs* este, așadar, un RPG+lupte navale+comerț pe mare. Să le luăm pe rând.

RPG – *Sea Dogs* îl are în centru pe domnul Nicolas Sharp, un personaj eroic, care taie în stânga și-n dreapta, scapă de prin pușcării, are un tată presupus mort și nici că se gândește la o relație stabilă cu o preafrumoasă domnișoară (ba mai mult, prin toate orașele în care poposește caută companie de o noapte). În afară de toate acestea, Nicolas Sharp este un capabil căpitan de vas, deși la început poți jura că abia a trecut de stadiul cu mătură, perie și detergent. Aici intervine partea de RPG a jocului. Niculai are ceea ce se cheamă experiență, care se obține fie rezolvând quest-uri pe ici, pe colo, fie transformând navele inamice în submarine. Cu cât nava scufundată este mai mare, cu mai multe tunuri și încărcătură mai mare, cu atât punctele de experiență obținute sunt mai multe. Desigur, Nicolas are de trecut anumite praguri de experiență înainte de a se vedea rezultatele concrete ale acțiunilor sale. Aceste praguri limitează accesul la clasele superioare de nave. Dacă la început cpt. Nicolae Ascuțit are sub comandă o navă de capacitate foarte mică, cu 20 de oameni în echipaj și doar 9 tunuri, mai încolo, dacă este cuminte și silitor, poate ajunge să comande fregate, corvete și chiar nave mult mai mari, cu peste 36 de tunuri (câte

16 tunuri pe laterale şi patru la pupa) şi cu 300 de membri în echipaj. Cu fiecare trecere de prag, asemeni miresei care tinde să devină gospodină perfecţionată, Nicolas Sharp devine şi el un căpitan mai destoinic. Virtuozitatea marin-bă-sească a personajului nostru se materializează pe domenii: sailing (dat „meseriaş" cu barca), repair (treabă de mântuială), commerce (escrocherie), gunlaying (poziţionarea tunurilor, ca să nu lovească doar aerul), reloading (viteza de reîncărcare cu bumbi a tunurilor), coordination (Pentru oameni, împreună cu ei!), boarding (atac echipaj la echipaj, din care supravieţuiesc ăi cu boarding-ul mai mare), defence (fereală) şi, în fine, grapling (nave la agăţat). La fiecare LEVEL UP, Nicolas se trezeşte în buzunar cu trei puncte de cheltuit, pe care le poate aloca definitiv şi irevocabil la cel mult trei din cele nouă atribute enumerate mai sus. Ţine de preferinţele fiecăruia unde se vor duce preţioasele puncte. La început, recomand o axare puternică pe comerţ, pentru că navele accesibile sunt foarte slabe în luptă, iar banii şi ofiţerii lipsesc cu desăvârşire. Evident că un căpitan lefter, oricât ar fi el de capabil, nu poate să câştige cu o bărcuţă lupta împotriva unui galion.

Cu plugul pe sub mare

Lupte navale – dacă tot am ajuns la capitolul ăsta, trebuie spus că *Sea Dogs* excelează la bătăliile pe mare. Se întâmplă uneori să se confrunte şase nave, şi atunci spectacolul este garantat. Închipuiţi-vă un apus de august târziu, cu o mare liniştită, un vânt bun din pupa, pânzele umflate, mirosul sării şi şase nave alergând pe luciul apei cu 10-12 noduri pe oră. La un moment dat, două dintre ele se întâlnesc şi, după două rafale care ucid de ambele părţi câte 20 de oameni, se trece la lupta corp la corp.



Sea Dogs, primul joc artistic?

Între timp, celelalte patru se învârt una în jurul celeilalte şi îşi trimit mesaje înflăcărate de pace şi prietenie. De obicei, nimeni nu scapă neatins din asemenea întâlniri, mai ales că există patru tipuri de muniţie, fiecare cu un rol specific: cannon balls (proiectile convenţionale, din plumb, foarte ieftine şi eficiente împotriva corpului navei), grapes (muniţie de calibru mic, eficientă împotriva echipajelor inamice), knippels (două bombe legate printr-un lanţ, foarte eficiente împotriva pânzeturilor de pe catarg) şi bombs (cele mai scumpe proiectile; eficiente împotriva echipajului, a pânzelor şi a navei). Tactica folosită variază în funcţie de evenimente, iar AI-ul dă tot timpul dovezi că există şi că ştie ce face. Înainte de abordare se folosesc din plin grapes, după care survine lupta corp la corp. Aici, Nicolas Sharp pune mâna pe săbiuţă şi dă cu ea în căpitanul navei inamice, într-un duel foarte artistic care are loc între biroul, dulapul şi uşa unei foarte elegante cabine.

Energia celor doi căpitani reprezintă numărul de oameni din echipajul fiecăruia. Sub energie se desfăşoară o altă bară, cea a oboselii. Cu cât skill-ul de boarding este mai mare, cu atât oboseala creşte mai greu şi loviturile sunt mai puternice.

Peste tot unde se lasă cu bătălii e bine să ai la bord ofiţeri, maxim 6:



Hei, tu, iar mi-ai luat locul de parcare?



Un refuz pripit al unui căpitan care nu ştie ce vorbeşte.



Mai am un singur dor, în mijlocul mării...



Navă engleză şi fort spaniol. Cineva trebuie să cedeze...



Haşiş, canabis, marihuana? Sau te interesează ceva mai tare?

- Boatswain – şef de echipaj: se ocupă de problemele administrativ-educaţionale ale marinarilor;

- First Mate – primul ofiţer: tip dur, trecut prin viaţă, meşter în toate şi capabil să preia comanda unei nave cucerite prin abordare;

- Master Purser – zis şi „Omul cu bani": are grijă ca orice achiziţie să fie făcută la un preţ minim şi orice vânzare la un preţ maxim;

- Master Gunner – tunarul-şef: un tip scund, îndesat, cu pălărie mare şi mâini nu prea fine, care se ocupă cu reîncărcarea tunurilor, poziţionarea lor şi coordonarea focului;



Cât s-a mai făcut dolaru'? Mă interesează vreo 200 de para... Dau reputaţie şi izbăvire la schimb.

- Surgeon – un mic Hipocrat al mărilor: chirurgul se pricepe la tot ce înseamnă amputări, bandajări şi, în principiu, refacerea măcar parţială a echipajului

- Carpenter – tâmplarul navei: se ocupă cu acoperirea găurilor, cârpirea pânzelor şi, în general, cu menţinerea navei pe linia de plutire.



Plimbare cu „mamzel" prin faţa consiliului municipal.

Toţi aceşti vajnici ofiţeri pot face viaţa lui Nicolas mult mai uşoară, însă nu sunt deloc gratis. Dacă la început echipajul cere un salariu de maxim 100 de bani de aur (o să le zic „gold" de acum înainte), se ajunge la un moment dat, când echipajul numără 200-300 de marinari şi şase ofiţeri, să fie nevoie de 4000 de gold pe lună pentru a nu produce răscoale la bord. Dacă plata nu ajunge la timp în buzunarele marinarilor, reputaţia lui Nicu ajunge într-o stare deplorabilă. E bine deci să nu ajungi mai jos de „plain fellow" şi dacă se întâmplă ca, la reputation, să scrie „good matey" sau „hero of the seas", atunci Nicolas este un căpitan de succes.

Dacă se întrunesc condiţiile de avere şi echipaj amintite mai sus, luptele navale devin o plăcere şi se ajunge chiar să se renunţe la comerţ. Ce rost mai are să cari cafea sau grâu de colo colo când într-o lună poţi captura una-două nave comerciale pline ochi de bunătăţi, care pot fi apoi vândute în aproape orice insulă. Desigur, nu tot timpul este uşor să câştigi prin asemenea metode, mai ales că AI-ul, după cum spuneam, nu se lasă cu una, cu două. Computerul ştie să se folosească de vânt, de pânze şi de punctele slabe ale inamicului. O navă urmărită se aşază de obicei cu vântul în spate şi apoi începe să şerpuiască prin faţa urmăritorului, pentru a putea folosi toate tunurile (de exemplu, după o salvă lansată din gurile de foc de la babord, nava virează dreapta pentru ca tunurile de la tribord şi pupa să nu stea degeaba până se încarcă primele). Dacă situaţia devine prea complicată, AI-ul dovedeşte că a auzit de retragere şi chiar de fugă, ceea ce face din *Sea Dogs* un joc care nu te lasă să dormi în faţa monitorului.

Briză şi tangaj

Producătorii au făcut ei ce-au făcut şi au reuşit să dea jucătorului senzaţia că într-adevăr se află undeva, în secolul XVIII, între valuri. Feeling-ul puternic din joc nu ţine însă doar de mare şi de apusuri, ci şi de părţile uscate ale jocului. Nicolas Sharp se plimbă cu corabia într-un arhipelag în care spaniolii, francezii, englezii şi piraţii se luptă pentru supremaţie. N.S. îşi poate oferi serviciile oricui sau poate să lupte pe cont propriu (dar nici piraţii nu sunt de capul lor, ci au un „Brotherhood", o frăţie care se ghidează după reguli la fel de dure ca şi legile imperiale). Povestea începe cu Nicolae pe insula britanică Highrock, de unde pleacă în căutare de aventuri, de comori şi de tată. Pe parcursul jocului, vor interveni tentative de asasinat, intrigi economico-militare, bârfe etc. Căpitanul nostru se plimbă pe o hartă la început necunoscută, dar, pe măsură ce trece timpul, tot mai multe insule îşi deschid porturile. Interesant este că jocul nu te limitează doar la bordul navelor, pentru că Nicolas Sharp se poate plimba liniştit şi prin oraşele de pe insulă. Acolo poate vizita magazinul (Store, Almacen sau Magazin, în funcţie de naţiunea dominantă în in-


Punctu' de-observaţie!!! LA MASĂ!!!


A se observa liniile aerodinamice ale caroseriei.

sula cu pricina), taverna (Tavern, Taberna, Tavérne) şi şantierul naval (în engleză Shipyard; în franceză şi spaniolă trimiteţi pe adresa redacţiei). Pe străzi umblă de bezmetici tot felul de personaje dubioase, printre care se numără şi foarte gingaşe don'şoare. Dacă pe Highrock tinerele cu pricina sunt la limita depravării (îi propun lui Nicolas un joc de-a „cioara-n gaură" şi alte asemenea... drăgălăşenii interzise minorilor), pe celelalte insule eventualele reprezentante ale sexului frumos sunt ultrapudice şi parcă stau să-l plesnească pe atrăgătorul dar vulgarul căpitan când îndrăzneşte să propună şi el câte un joc... de societate.

E plăcut să ajungi în port noaptea pe la unu şi să vezi că în oraş zboară licuricii şi un câine latră trist la lună (un bitmap foarte reuşit, de altfel), dar e ciudat că nimic nu s-a schimbat în termeni de activitate. Toată lumea se învârte neobosit prin oraş, fie noapte, fie zi, de parcă *Sea Dogs* ar fi populat cu somnambuli şi huhurezi.

Uneori, a ajunge dintr-un loc în altul ar lua o veşnicie şi de aceea a fost implementată o hartă a arhipelagului, care permite traversarea spaţiilor largi în câteva secunde. Time compression-ul se poate aplica şi în timpul luptelor sau în oraşe. Problema e că modelul 3D al lui Nicolas este realizat puţin ciudat, de parcă ar purta o pereche de Pampers cam plini de... probleme şi, dacă se mai pune şi time compression-ul, căpitanul nostru ajunge să arate şi să se mişte ca într-un episod din Benny Hill. Modelele domnişoarelor sunt în schimb foarte bine realizate, ca de altfel mai toate personajele şi decorurile din joc.

Navele din joc sunt construite după modele istorice, aşa că cei care au un ochi pentru asemenea detalii pot să aprecieze acest lucru. Aştept opinii cu privire la această chestiune (a apropierii de realitate), deoarece nu pot spune că sunt un mare cunoscător în materie.

Vorbeam despre decoruri... *Sea Dogs* aduce pe monitoare ceea ce mulţi îşi doresc să vadă. Un fort puternic şi un oraş pitoresc, pe fondul unui apus idilic sau al unei nopţi înstelate, se întâlnesc la fiecare pas.

Există şi insule pustii, care nu ţin de nici una dintre puteri şi unde pot fi găsite turnuri părăsite şi peşteri ascunse. Per total, grafica din *Sea Dogs* este atât de bine realizată, încât se poate spune că este unul din cele mai frumoase jocuri realizate vreodată (opinie unanimă în redacţie). În plus, bug-uri nu există decât pe alocuri şi atunci nu sunt enervante.

Calamităţi

Există, inevitabil, probleme în *Sea Dogs*. Se poate întâmpla ca nava condusă de domnul Ascuţit să intre cu toate pânzele sus, la vreo 9 noduri pe oră, direct în peretele de stâncă. Totuşi, scufundarea nu se produce decât atunci când energia ajunge la zero, ceea ce este clar o aberaţie. O navă de lemn nu poate sub nici o formă supravieţui unui asemenea contact cu piatra (asta o ştiu toţi cei care au citit ceva Jules Verne).

O altă bâlbă este absenţa curenţilor marini, singurii care ar fi putut explica cum navele pot merge cu 1 nod pe oră împotriva vântului. Alte minusuri nu-mi vin acum în minte, poate pentru că nu prea am văzut. Da, ar mai fi ceva: absenţa grafică a echipajului, care există doar ca cifră şi salariu. Dar, dacă mă gândesc mai bine, nici nu ar fi fost posibil să fie reprezentaţi 3D, în timp real, 300 de oameni şi toată vânzoleala de pe navă, aşa că Akella are scuza limitării hardware. În plus, engine-ul grafic recreează atât de fidel marea, încât nu pot decât să-i dau nota maximă. Nici la sunet nu stă rău această rusească producţie, care aduce în boxe ţipăt de pescăruş, scârţâit de parâmă şi murmur de val, care se aud foarte clar dacă nu sunt acoperite de strigătele de bătălie şi clinchetul oţelit al săbiilor.


Opreşte un pic, să mă duc după ţigări!

Cam atât despre *Sea Dogs*, un joc ce trebuie neapărat jucat şi terminat. Scopul lui poate părea unora incert, dar se prea poate să apară surprize (un tată nu chiar mort, o comoară nu chiar mică), aşa că nu mai pierdeţi vremea şi apucaţi-vă de piraterie, dar nu de orice fel...

Mike

GEN: RPG/action **PRODUCĂTOR:** Akella
DISTRIBUITOR: Bethesda
SISTEM RECOMANDAT: PII 350 MHz, 128 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Nu

EVALUARE

Grafică:	18/20	Feeling:	17/20
Sunet:	14/15	Storyline:	05/05
Gameplay:	24/30	Impresie:	09/10

NOTA **87**







Star Trek: The Fallen

Trei jocuri într-unul singur... şi nu este vorba despre orice fel de joc, ci despre unul din seria Star Trek.

Când am pus prima dată mâna pe joc îmi era teamă că voi avea de-a face cu un 1st person shooter, cu un joc care se chinuie să declaseze *Quake*-ul şi *Unreal*-ul. Mă gândeam la vreo casă de jocuri care, neavând inspiraţie pentru shooter-ul lor de doi bani au cumpărat drepturile de a se folosi de universul *Star Trek* şi, în cele din urmă, că serialul şi imaginea sa vor avea din nou de suferit de pe urma unui joc slab. În plus, îmi mai era frică să nu crape jocul pe calculatorul meu, caz în care ar cere mai ştiu eu ce resurse.

Dar... ţeapă. Şi probabil cea mai plăcută ţeapă din ultima vreme în ceea ce priveşte jocurile. Am instalat jocul. L-am pornit. A crăpat. Când era să apăs pe Shift+Delete înjurându-mi sistemul, m-am oprit şi m-am gândit să-i mai dau o şansă. Evident, ca în toate poveştile cu proşti, a mers.

Poveste

În primul rând vreau să vă spun că jocul este publicat sub sigla casei de jocuri **Simon and Schuster Interactive**, care printre altele a făcut şi nişte quest-uri pe cât se poate de bune. În sfârşit... gândul îmi era la faptul că este un shooter şi că – tot printre altele – *DS9* nu a fost tocmai cea mai reuşită serie *Star Trek*. Dar se pare că toate gândurile negre s-au risipit de îndată ce a început să ruleze jocul. Partea cea mai interesantă este că aveţi de ales între trei personaje principale pentru a începe jocul, şi anume: Sisko, Kira sau Worf. Ştirea bună în ce priveşte această alegere este că firul epic diferă de la un personaj la altul. Şi nu vreau să spun că diferă pe alocuri, ci că se deosebeşte radical, fundamental, absolut şi categoric. Cu toate acestea există şi o poveste generală de fundal. În principiu, se pare că o rasă numită Pah-wraiths – nişte extratereştri daţi dracului şi supăraţi pe lume – au nevoie de trei sfere care le-ar conferi puterea necesară pentru îndeplinirea planurilor de cucerire. Scopul jocului este acela de a găsi voi primii, înaintea celor răi, cele trei sfere.

Dincolo de această poveste se regăsesc cele trei ale personajelor voastre.

Pe scurt, acest sistem de poveste este destul de revoluţionar, cu atât mai mult cu cât este foarte bine pus la punct. Dar pentru că acesta este unul din punctele cheie ale jocului, nu vă voi dezvălui prea multe despre întâmplări. Vă spun doar că puteţi juca în paralel cu toate cele trei personaje... numai să nu confundaţi prea tare misiunile pe care trebuie să le faceţi. Vă mai spun doar cum începe jocul şi cam atât despre poveste. Nava-

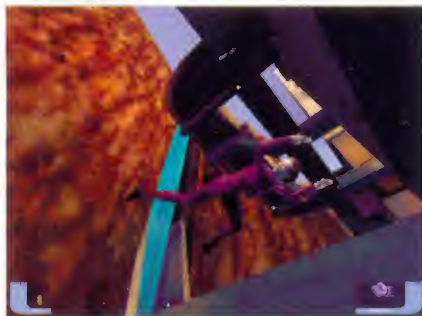


Peisaj desprins parcă din episoadele pentru TV.



Ca să vedeţi că există şi dialoguri.





Toate aceste capturi demonstrează veleitățile grafice ale engine-ului folosit de cei de la Simon&Schuster Interactive.

spațială U.S.S. Defiant primește un semnal de urgență de la o navă de cercetare Bajor-iană. Răspunde apelului și începe distracția. Dacă joci cu Sisko, te vei teleporta pe nava străină și vei avea anumite misiuni de îndeplinit. Dacă joci cu Worf vei rămâne pe Defiant și vei avea alte treburi de îndeplinit. Dacă începeți jocul cu Kira, povestea diferă de la bun început, ea fiind implicată într-o serie de conflicte politice și religioase pe planeta Bajor care degenerează până la vărsare de sânge (părere personală: misiunea Kirei este cea mai palpitantă).



... și nu strică nici niște filmulețe făcute cu engine-ul jocului!

Tech Data

Jocul se bucură de o grafică de excepție, ceea ce nu este decât de lăudat. *DS9: The Fallen* este construit pe un engine de *Unreal Tournament*, modificat pentru a fi la nivel cu standardele de azi. Jocul se desfășoară la persoana a treia dar fără a pune probleme de manevrabilitate. Mișcările personajelor, armele, decorurile, inamicii, toate la un loc creează unul dintre cele mai bune feeling-uri de *Star Trek* din ultimul timp. Ceea ce este foarte plăcut este că, de îndată ce termini o misiune cu unul din personaje, vei avea ocazia să te plimbi pe stația orbitală DS9. Astfel că te vei întâlni și vei vorbi cu mai toate personajele principale din serial. Cu Dax, Odo, O'Brian, Quark etc. Evident, fiecare îți va mai spune câte ceva despre o misiune sau alta. După ce te vei plimba pe Promenadă și te vei desfăta pe DS9 trebuie să continui misiunile. Celelalte locații, cele diferite de stație și de nava Defiant sunt și ele foarte bine realizate și par într-adevăr parte integrantă din universul *Star Trek*. În ceea ce privește sunetele, acestea sunt și ele bine făcute, în definitiv de-a dreptul copiate din serial.



Worf îmbrăcat în „țoale" de luptă.

Partea proastă însă este că producătorii nu au avut, probabil, fonduri pentru a plăti actorii din film să dea glas personajelor din joc. Astfel, dialogurile, cu toate că sunt destul de bunicele, nu sunt interpretate tocmai actoricește... pentru că una este să spună adevăratul Sisko: „We are on Deep Space Nine" și alta este să zică un oarecare altul: „We are in Deep Shit 9. Out." sau poate mă înșel. Dar toate acestea pot fi trecute cu vederea, căci nu vei apuca să-i auzi pe respectivii vorbind prea mult. Vei fi adesea cu ochii holbați către ecran cu sufletul la gură și cu un fundal sonor de nota 10... acum se aud scârțâituri, acum se aud uși deschizându-se și te gândești doar de unde ar putea să mai sară vreo lighioană pe tine. Partea bună la inamici este că aceștia nu sunt foarte mulți, dar au prostul obicei să se teleporteze pe ici pe colo unde te aștepți mai puțin. Dar asta contribuie la atmosferă.

Pentru a reuși, totuși, să ții piept celor răi, ai la dispoziție de-a lungul jocului vreo 10 arme: de la pumni și picioare până la Polaron Pulse Rifle și EMP Cannon. Armele sunt și ele de proveniență diferită (de pe Bajor, Cardassia, Klingon), aveți la dispoziție chiar și „Sabia de Onoare" a lui Worf - Bat'leth. Iar pentru a vă orienta prin locațiile în care vă veți regăsi, puteți avea încredere în vechiul tricorder. Inamicii pe care-i veți „kill-ări" sunt și ei fie Cardasieni, Bajor-ieni, fie aparținând unei noi rase numită Grigari.

Engage!

Cam atât ar fi de spus despre un joc care merită neapărat încercat. În ceea ce privește resursele, jocul nu este foarte pretențios, un PII 233 fiind suficient. Desigur, cu multe neajunsuri în ceea ce privește calitatea imaginii și a sunetului. Este recomandabil să aveți o placă video cu peste 8 MB și 128 MB RAM. Baftă și Happy Gaming!

ThE_eNd

GEN: 3rd person shooter/adventure
PRODUCĂTOR: The Collective Studios
DISTRIBUITOR: Simon and Schuster Interactive
SISTEM RECOMANDAT: PII 400 MHz 128 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Nu

EVALUARE

Grafică:	17/20	Feeling:	17/20
Sunet:	12/15	Storyline:	05/05
Gameplay:	26/30	Impresie:	08/10

NOTA 85





BATTLE ISLE
THE ANDOSIA WAR

Popularara serie Battle Isle revine după 5 ani

În 1991, **Blue Byte Software** a lansat primul său titlu de strategie purtând numele de *Battle Isle*. Elementele definitorii ale jocului, considerate inovative la vremea lor, urmau să pună bazele unui nou gen de strategie, specific seriei, o combinație de strategie în timp real și luptă tactică, susținute de o poveste bine realizată, o grafică de ultimă oră și un gameplay bine pus la punct. În locul clișeelor întâlnite în mai toate jocurile la acea vreme, povestea din *Battle Isle* oferea caractere cu o personalitate foarte bine conturată și extrem de complexă, ușurând procesul de identificare a jucătorului cu personajul (sau tabăra) ales.

Succesul jocului a fost inevitabil și imediat au urmat continuările: *Battle Isle 2* (1993), *Battle Isle 3* (1995) și *Incubation* (1997). *Incubation* a fost primul joc din serie definit exclusiv prin bătălii turn based și de asemenea, primul joc din serie complet ce folosea un engine complet 3D.



Grafica e de-a dreptul pur și simplu!

Povestea

Suntem pe Chromos, în anul 345 al Noii Ere. Vechile bătălii sunt de acum doar legende iar catastrofa de la Scyara o simplă amintire.

Sub conducerea unei misterioase figuri, secta „Children of Haris" trăiește primele zile de glorie pe Merth. Motoul său: Pace prin Război! Țelul său: distrugerea sistemului politic corupt de pe Chromos și stabilirea unei dictaturi sub conducerea carismaticei preotese a sectei.

Activitățiile sectei par concentrate asupra producerii unei substanțe misterioase numite Andosia. Încetul cu încetul, secta câștigă din ce în ce mai mulți susținători și reușește să pună bazele unui important centru militar. Conducerea planetei refuză să accepte pericolul pe care îl reprezintă tot mai puternica sectă și este luată prin surprindere de declarația de război ce urmează în scurt timp.

Planeta rămâne repede fără apărare, iar dacă nu va contracara rapid și fără drept de apel invazia, sfârșitul este ca și sigur...

The Andosia War

Cel mai important aspect al jocului îl reprezintă cu siguranță combinația de real-time și turn-based strategy propusă de producători. Să fiu mai explicit...

Jocul se împarte în două mari categorii: construirea bazei plus întreținerea trupelor și lupta propriu-zisă. Tot ceea ce este legat de bază: construirea noilor unități și clădiri, upgradarea unităților deja existente se petrece în real time. De cealaltă parte, lupta propriu-zisă precum și mișcarea trupelor se face pe ture. Odată pornit jocul, ai la dispoziție aproximativ 7 minute (după care adversarul are dreptul la o tură) în care trebuie să te ocupi în special de trupele tale. În orice moment al jocului (adică atât în timpul turei tale cât și în timpul turei inamicului) tot ceea ce înseamnă producție (clădiri, unități



Nivelul de detaliu este impresionant.

etc.) se poate realiza în timp real. Pentru a-ți asigura succesul în misiune, trebuie pentru început să îți construiești o bază cât mai bine dotată. Centrul fiecărei baze îl reprezintă HQ-ul, sursa de energie pentru toate clădirile și unitățile tale. Extinderea bazei se realizează cu ajutorul unor Energy Relay Posts, care vor furniza energia produsă de HQ celorlalte clădiri. Fiecare unitate și clădire are nevoie, pentru a fi construită, de anumite resurse ce sunt produse de clădiri specializate. De menționat este faptul că numărul resurselor din acest joc se ridică la 6, ceea ce mărește complexitatea misiunilor și dă bătăi de cap suplimentare jucătorului.

Un lucru trebuie reținut însă, înainte de a te avânta în joc, și acesta este faptul că fiecare misiune durează mult prea mult. Timpul de așteptare între ture este deseori redus la minimum datorită atenției pe care trebuie să o acorzi părții de strategie economică a jocului, dar la un moment dat devine exasperant să vezi că după 3 ore abia ai reușit să cucerești plaja uneia dintre insule.

Partea de turn-based strategy este foarte bine realizată, succesul unei misiuni depinzând de foarte mulți factori. Astfel, unitățile tale se vor mișca mai greu pe ploaie sau zăpadă, vizibilitatea le va fi redusă în timpul nopții, ocuparea unor poziții cât mai avantajoase se va dovedi crucială pentru soarta războiului iar mareea va influența deplasarea unităților navale. Păcat doar de faptul că la capitolul AI, inamicii stau foarte prost. Cum s-ar zice, au idei puține da' fixe... Inamicii folosesc stilul kamikaze, atacându-te oricând și oricum, fără să țină cont de superioritate numerică sau alte asemenea... mici detalii. Țintele principale ale adversarilor vor fi întotdeauna unitățile de reparații (o idee bună dar repetitivă) și cu toate că reușește să te surprindă din când în când, tactica inamicilor pare să nu țină cont de mulțimea de factori enumerați mai sus. Cu toate acestea, jocul are un oarecare grad de dificultate care este suficient pentru a te ține în priză.

Jocul are și o foarte interesantă opțiune de multiplayer care, mai presus de toate, cere „răbdare și tutun"... De ce? Pentru că în modul single player, deși adversarul are la dispoziție un tur de 7 minute, rar vei întâlni momente în care se folosește de mai mult de 2-3 dintre ele. În multiplayer, situația se schimbă dramatic. Având în față un oponent uman, e și normal ca el să se folosească din plin de minutele oferite pe fiecare tur, deci modul multiplayer al lui *Andosia War* nu este unul care să poată fi jucat în 5 minute, un joc disputat putând dura chiar mai multe ore. Faptul că *Battle Isle: The Andosia War* se poate juca și online aduce în discuție următoarea problemă. Dacă în timpul unui joc online, legătura unuia dintre „combatanți" cade? Producătorii au rezolvat problema asta introducând opțiunea de „Save" în mijlocul unui joc multiplayer, indiferent dacă este online sau nu.



WOW!

Cel mai impresionant aspect al jocului îl reprezintă cu siguranță engine-ul grafic. Dezvoltat de niște băieți din Bratislava, engine-ul (numit „Medusa") este de departe cel mai frumos și mai bine făcut din câte am văzut eu la o strategie (da, asta include și *Earth2150*!). Claritatea graficii, calitatea texturilor, efectele de vreme excelent implementate, nivelul de detalii precum și trecerea subtilă de la zi la noapte reprezintă unul dintre principalele atuuri ale jocului și motivul pentru care ți-e și greu să-l lași din mână.

Un alt aspect la fel de impresionant al jocului îl reprezintă sunetul și muzica ce se fac auzite în *Battle Isle: The Andosia War*. Sunetele ca sunetele, își fac treaba cu brio, dar muzica dă clasă la orice s-a auzit până acuma într-un joc. De obicei nu sunt prea impresionat de soundtrack-ul unui joc și prefer să ascult un CD mai răsărit decât să las muzica jocului, dar la *Andosia War* muzica merită dată la maxim și ascultată cu atenție... ce mai, face cât un sfert din joc!

Ca să închei cu o concluzie, *Battle Isle: The Andosia War* a fost gândit ca un joc extrem de complex, dar în același timp și foarte FUN de jucat. Reușește să-și atingă multe dintre scopurile pe care și le-a propus, dar are, din păcate, câteva minusuri la unele dintre părțile cele mai importante ale sale. În rest, nota spune totul...

Mitza

GEN: TBS/RTS **PRODUCĂTOR:** Blue Byte Software/ Cauldron **DISTRIBUITOR:** Blue Byte Software
OFERTANT: N/A
SISTEM RECOMANDAT: PIII 400 MHz, 128 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	19/20	Feeling:	17/20
Sunet:	15/15	Storyline:	04/05
Gameplay:	20/30	Impresie:	08/10

NOTA 83



Sau despre cum ar fi dacă ar fi când nu este dar se există...

Frați și surori în ale iubirii noastre comune și fatale (când uităm să dăm „save")! Ca orice înrăiți în ale jocurilor, cu siguranță cunoașteți noțiunea ce se ascunde în spatele inițialelor A.I.. Este vorba, firește, despre Anton Ionescu. În rândurile care urmează vreau să vă vorbesc despre o himeră, ce și-a început cariera ca o Fata Morgana și și-o va termina cu certitudine ca o minciună confirmată, ce are ca subiect atitudinea producătorilor de jocuri față de numita Alberta Islamova. Dar să începem cu un recurs la istorie.

Era o vreme pe când puricele și cele 99 de oca de fer legate de picerele sale erau perfect descriși în 48k de memorie. Ba, încă mai rămânea spațiu și pentru ursul păcălit de vulpe, banana furată de Suzana și restul lucrurilor importante din Univers. Pe vremea când Sinclair și Commodore erau singurele nume asociabile cu ideea de joc pe calculator, jur pe barba nepoțeilor mei că nici măcar nu se punea problema lui Augustus Imperator. Producătorii de jocuri făceau ei ce făceau, și oponenții artificiali păreau să aibă o excelentă dispoziție pentru a te face să te simți prost. Adică, mai prost decât ei.

Și nu știu cum s-a întâmplat că, abia dacă li s-a dilatat megahertu' și crengile, calculatoarele i-au predispus în sfârșit pe producătorii de jocuri la a introduce fatidicele inițiale A. I. în reclamele despre propriile odrasle virtuale. Și îi tot auzim de câțiva ani buni: că Așteptațiunpic Incanuegata este mult îmbunătățit, că Akakaolu Intombe prezintă nu'ș'ce caracteristici nemaivăzute până atunci, că asta, că aia, că măgăoaia, dar măgăoaia mergea, și merge în continuare ca vai de mama ei. Sau mama A. I..

Numai că, oricât de puternice au devenit computadoarele noastre, oponenții artificiali sunt în continuare la fel de imbecili. În ciuda evidențelor, producătorii de jocuri își umflă în continuare mușchii limbii către noi, afirmând că de aia avem nevoie de acceleratoare grafice performante, cu T&L hardware și mai știu eu ce, ca să lăsăm procesoarele noastre care trag la gigaherț să se ocupe de Armata Implozivă. Cu toate acestea, bietul Afanasi Ivanovici rămâne mai degrabă o pensionară dislexică blândă, inertă, incertă și inexistentă. Pentru că toate eforturile producătorilor se îndreaptă spre partea care fură ochiul, și ochiul dracului mai ales. Cu cât devin calculatoarele mai puternice, cu atât mai mult se dezvoltă engine-uri grafice care se grăbesc să ne consume plusul de CPU obținut în urma celui mai recent upgrade. Iar noi, naivii, ne grăbim să ne căscăm „oaaaaa!" gurile, umectate de admirație în fața imaginilor tot mai fotorealiste (apropo, aștept cu ardoare *Virtual Valerie 3, 4* și *5*).

În tot acest timp, biata Alinuța-Iubeștc_uța@iuhuu.cuom rămâne de izbeliște, mulțumită că măcar este lăsată în pace, și nu vine nimeni să-i dea pe șestache un brânci decisiv în genunea online. Pentru că, hai să recunoaștem, toată nemulțumirea mea de mai sus este specifică zonelor de pe glob ocupate de populații barbare, la care costul comunicațiilor se exprimă în pâini luate de la gura utilizatorilor. Dacă am avea o legătură convenabilă la Net, totul ar fi OK. Serverele dedicate jocurilor online abia așteaptă să ne demonstreze ce inteligență de oponenți arată semenii noștri întru genom. Și dacă nici deșteptăciunea dânșilor nu ne va convinge, ne rămâne doar oblojirea nemulțumirilor cu o demisie din omenire.

Dar, măcar în jocurile care zău că nu papă resurse grafice, cum ar fi sivilaizeișănurile, ar trebui ca evoluția procesoarelor să te facă să te înfiori în fața inițiativelor istețe și curajoase ale Asociației Insemina(to)riștilor. Nț, n-ai să vezi, prostia rămâne în continuare în floare, dar de data aceasta nu mai păcălește albinuțele dornice de polenizări. Iar versiunea a doua a *Call To Power* m-a convins că nimeni pe lumea asta nu mai are interesul să dezvolte inteligența oponenților artificiali, atâta timp cât se scot bani mai buni prin existența mutiplayer-ului online. Zău, io cre' că bunul nostru Anton Ionescu este deja mort și îngropat, cu o antenă de satelit la căpătâi.

A Iubi...

... înseamnă a suferi. Dacă nu aș fi atât de mult atras de genul *Civilization*, poate că aș lăsa revolta deoparte. Și nu aș fi atât de lovit de dovezile de crasă tâmpenie pe care mi le oferă AI-ul în *Civ*-uri, fie că este vorba de *Civ*-ul clasic, de *Alpha Centauri* sau de *Call To Power II*, dacă nu ar exista motive pe bune, din care vă voi prezenta o parte așa, pentru delectare aproape sado-maso.

În primul rând, m-am săturat ca nivelul de dificultate al jocului să fie reglat în cea mai mare măsură prin creșterea artificială a capacităților de producție și știință ale civilizațiilor AI. Adică, în loc ca AI-ul să devină mai deștept, el doar devine mai gras, până când, din lipsă de spațiu, se întoarce pe partea pe care te afli tu și te strivește sub greutatea sa



Luptele, ușurel penibile.

sufocantă. Cam aşa aş putea descrie modul în care *Civ*-urile devin mai încuietoare odată cu abordarea unor nivele de dificultate mai ridicată.

În al doilea rând, oricât de dezvoltat pare AI-ul, nu o să-l vezi niciodată atacând concentrat. Nu, întâi vine cu două-trei trupe şi dă cu toporu' în porţile oraşelor tale, aşa, de control, poate-poate. Apoi mai vine cu două-trei trupe şi aruncă buzdugane spre feţele amuzate ale locuitorilor rotofei ai oraşelor tale prospere, ce privesc relaxaţi de sus, de pe metereze, la prostanii care fac discotecă sub zidurile burgului lor. Şi, chiar dacă va continua să arunce trupe spre civilizaţia ta, o va face dezlânat, parcă doar pentru a-şi face datoria de **AI**, şi nu pentru a-ţi lua oraşele, unul câte unul. Pentru că, şi aici este o problemă, **AI**-ul ştie numai două şi bune. Ori îţi atacă la infinit acelaşi oraş, fără să încerce să te lovească pe unde eşti mai slab, ori trimite indecis trupe către mai multe oraşe, fără a cauza vreo pagubă cu adevărat vreunuia dintre ele. Şi nici nu te pipăie cu ceva spioni sau avocaţi, intercalaţi la momente potrivite printre valurile de atacatori, şi care ar avea menirea să-ţi mai „slăbească ţâţânile" porţilor sau economiei oraşelor tale.

Apoi, nici în ceea ce priveşte studiul, nu se dovedeşte **AI**-ul mai ocoş în această nouă versiune de *Call To Power*. Geaba dai tu cu bombardiere peste dânsul, de-i macini până şi cenuşa din ruinele fostelor oraşe. **AI**-ul nu se grăbeşte să studieze acea ramură ştiinţifică ce l-ar ajuta să producă Fighter-e, cu care să facă frumoase oale şi ulcele de aluminiu din bombardierele tale. Dar, probabil că **AI**-ul este ocupat cu studiul artei abstracte, sau pur şi simplu are o jenă academică în a recunoaşte posibilitatea zborului cu aparate mai grele decât aerul.

Însă, exemplul de **A.S. (Articiall Stupidity)** cel mai terifiant l-am văzut acu' două ore, în timp ce mă dădeam huţa-huţa prin *Call To Power II*. Deci, **AI**-ul se apropie de o insulă a mea cu o navă transportoare de trupe, cu intenţia de a debarca pe pământul meu. O primă observaţie: transportorul lui nu era protejat de nici o navă de luptă, eventual escortată de submarine, deşi avea ştiinţa necesară. Aşa că am interceptat de departe transportorul inamic, încă de când era chiar lângă coasta continentului. Am trimis un cuirasat care a executat un bombardament devastator asupra navei **AI**-ului. Aceasta a rezistat însă, deşi la limita scufundării. Un jucător uman, chiar nu tocmai deştept, ar fi încercat apoi, după ce eu îmi terminam turn-ul, să debarce rapid trupele din transportor, pentru a le salva măcar pe ele, căci transportorul era clar pierdut. Ba chiar, un jucător şi mai inteligent ar fi debarcat trupele în pătrăţele diferite, adiacente, pentru a nu putea fi toate bombardate de cuirasatul meu, care le-ar fi găsit drept o ţintă mai atractivă. Dar **AI**-ul, aşa cum bănuiţi deja, a încercat să fugă cu transportorul aproape distrus, ce nu putea ajunge prea departe în halul în care era. Buuuummm!

Unde-s doi...

... deja se poate pune de un multiplayer. Pentru că acesta este modul în care *Call To Power II* îşi dezvăluie formele armonioase, căpătate în urma unor îmbunătăţiri entuziasmante faţă de versiunea anterioară. În primul rând, a fost reconfigurată structura arborelui tehnologic, în aşa fel încât aberaţia cu minunile lumii Edison's Lab şi Internet să dispară. Până la urmă, a rămas numai Internetul, dar construcţia sa nu aduce 10 avansuri tehnologice gratis, ci echivalează cu construcţia câte unui Computer Center în fiecare oraş propriu. De altfel, minunile care aduc 10 avansuri tehnologice nu mai există, accentul se pune acum mai mult pe aplicaţii realiste ale acestor „Wonders of the World".

O singură nemulţumire am în ceea ce priveşte una din minuni. Mă refer la „obsolence"-ul său, adică acel moment în care îşi pierde efectul. „Chichen Itza", reduce cu 30% criminalitatea din imperiu, fără a-şi pierde vreodată valabilitatea, deşi este una din primele minuni construibile. În rest, nu am nici o obiecţie, producătorii *CTP II* au configurat extraordinar de bine aceste minuni, atât ca aşezare în timp cât şi ca bonus pe care îl oferă.

De fapt, acesta este marele pas înainte făcut de *Call To Power II*: echilibrarea, armonizarea parametrilor, în aşa fel încât conceptele absolut revoluţionare pentru un *Civ* pe care le-a adus primul *CTP* să fie puse în valoare şi de proporţiile bine potrivite ale parametrilor din joc, fie că este vorba de caracteristicile trupelor, ale resurselor sau ale clădirilor. Iar posibilitatea ca aria controlată de oraşe să se extindă dinamic, odată cu creşterea populaţiei acestora, este o reuşită totală. În primul rând, poţi avea venituri mari de pe urma unei populaţii mari, dar costurile construcţiilor rămân mici, căci ai tot atâtea clădiri în oraş, dar la un număr mult mai mare de locuitori aducători de profit. Poate că nu ar fi tocmai realist acest aspect, dar ştiţi cât de bine prinde la dinamica unui joc în multiplayer? Oricum, văd în această îmbunătăţire a jocului o excelentă soluţie la problema exploatării unei cât mai mari suprafeţe din spaţiul disponibil, ce nu îşi găsea rezolvarea în schema statică a mai vechilor Civ-uri.


Fereastra de control a oraşului a devenit mai complexă, dar şi mai ergonomică.


Diplomaţii empatici pot organiza recepţii!

Deşi există multe elemente noi şi în sectorul trupe şi construcţii, notabile mi se par adaosurile aduse de producători în ceea ce priveşte aşa-numitele „tile-improvements".

Există acum seria Trading Post – Shopping Mall – Nature Preserve, care îţi permite îmbunătăţirea output-ului comercial al tile-ului pe care sunt construite. Apoi, tot în acest scop se pot construi Port sau Drilling Platform, dar de data aceasta pe mare.

Deşi prezentul articol începe cu o filipică (sau o catilinică caterincă) la adresa **AI**-ului, dacă judec *CTP II* din punctul de vedere al modului multiplayer, trebuie să mă declar mulţumit, lucru care se reflectă şi în nota mare pe care i-o voi acorda. *Call To Power II* este o reuşită, chiar dacă la modul de combat s-ar mai putea aduce îmbunătăţiri, scop în care recomand producătorilor furtul cu neruşinare din *Imperialism II*. Dar important este că *CTP II* în multiplayer a devenit mai palpitant, mai încins, mai complex şi mult mai efectiv în mijloace de atac şi apărare ce îţi solicită neuronul strategic. Pot spune din nou, şi de data aceasta mai ferm:

„Da, avem *Civ*!".

Marius Ghinea

GEN: TBS **PRODUCĂTOR:** Activision
DISTRIBUITOR: Activision
OFERTANT: Best Distribution, tel. 01-3455505
SISTEM RECOMANDAT: PII, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Nu **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	18/20	Feeling:	19/20
Sunet:	13/15	Multiplayer:	05/05
Gameplay:	27/30	Impresie:	09/10

NOTA 91

Cultures: The Discovery of Vinland

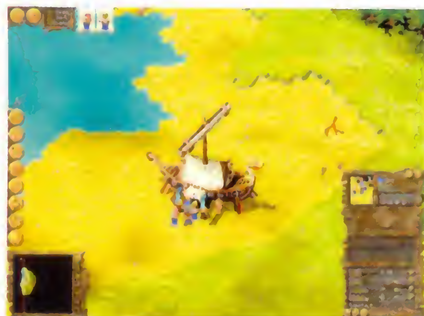
Să fii preşedintele Statelor Unite e imposibil, dar să devii Dumnezeul vikingilor?

Noua apariţie în rândul jocurilor de strategie în timp real este *Cultures : The Discovery of Vinland*, o simbioză între *Settlers* şi *Sims*. Vi s-a părut cumva că *Settlers* conţine prea multă bătaie oarbă, fără nimic care să-i ofere savoarea unui preludiu, sau că *Sims* nu are sarea şi piperul unei „acţiuni" adevărate. Ei, iată un joc care vă oferă toate acestea.

Împătimiţilor după *Settlers* jocul le oferă noi provocări fiind orientat mai mult asupra dezvoltării comunităţii vikinge, a familiei, cât şi asupra personalităţii indivizilor, pe când adepţii *Sims*-ului descoperă alternativa acestuia care le oferă o acţiune mult mai bogată prin includerea altor comunităţi ce se dezvoltă paralel, implicând relaţii diplomatice, declanşarea războiului sau menţinerea păcii.

Adam şi Eva în varianta vikingă

Din cauza suprapopulării şi a condiţiilor vitrege din Greenland precum şi a binecunoscutului spirit războinic, aventuros, o corabie a vikingilor ia drumul apelor oprindu-se tocmai în America. Aici vor încerca să pună bazele unui nou ţinut: The Land of Vikings. Misiunea noastră: să facem dintr-o naţiune barbară o forţă colonizatoare pe tărâmul apaşilor. Jocul ne oferă multiple acţiuni, dar vă sfătuiesc să parcurgeţi primii paşi prin tutorial, pentru a vă obişnui cu meniul încărcat, cu dezvoltarea greoaie a personajelor şi etapele care trebuie parcurse pentru a le dezvolta personalitatea. Adam şi Eva „la pătrat", abia sosiţi pe continent, cu o brumă de resurse, vor trebui să treacă la treabă şi să-şi construiască o casă, să strângă resurse suficiente pentru a întemeia o familie, doar după aceea putând trece la chestiuni mai serioase (copiii). Creatorii s-au gândit şi la faptul că omenirii i-au trebuit mii de ani pentru a ajunge de la doi oameni la miliardele de astăzi, de aceea, probabil, ne-au facilitat existenţa prin includerea mai multor personaje la începutul singurei campanii a jocului, pe lângă cele câteva misiuni single şi tutorial (nu de alta, dar viaţa-i scurtă).


Adam şi Eva „la pătrat"!


Un sătuc la începuturi.


Mia casa!

Explozie demografică

Campania de bază a jocului (că doar tot am adus vorba despre ea) va începe din Greenland, un colţişor uitat de hartă, de unde bravii noştri nordici sunt obligaţi să-şi umple valizele cu toate cele necesare pentru a putea traversa oceanul către un ţinut total necunoscut. De aici şi până la cucerirea treptată a unui întreg continent, nu va mai fi decât „un pas". Un pas prin care cei de la **Funathics** ne oferă posibilitatea de a ne etala abilităţile de călăuzitori ai destinelor unei naţiuni, dar mai ales, şi aici intervine elementul care diferenţiază *Cultures* de alte producţii ale genului, de călăuzitori ai destinelor individuale ale fiecărui personaj.

Jocul reuşeşte să îmbine foarte bine dezvoltarea individuală a personajelor (la fiecare trebuie urmăriţi mai mulţi indicatori: entertainment, food, sleep etc.) cu dezvoltarea comunităţii ca infrastructură, care se va desfăşura pe etape bine structurate, printr-o dezvoltare logică, de la cele mai rudimentare activităţi cum ar fi vânătoarea şi agricultura, până la meşteşuguri, administraţie, politică, diplomaţie, mai că-ţi vine să faci din *Cultures* un manual de istorie alternativ (că parcă n-ar fi destule!).



Dacă te joci cu „inimioarele"... suporţi consecinţele!

ne prezinte starea în care se află acesta: nevoia de somn sau mâncare, de distracţie sau conversaţie, gradul de training la care a ajuns în activitatea sa. Clic-dreapta va accesa meniul privind comenzile posibile pentru meseria şi experienţa personajelor. Grafica 2D şi poziţionarea izometrică a camerei oferă o perspectivă bună a jocului, cu o aplecare fidelă pe detalii. Putem urmări urşii mergând după fructe prin pădure, iepurii alergând printre corturi, berze zburând cu bebeluşi

Playing God!

Nu există noţiunea de discreţie în acest joc. Gamerul poate hotărî cu de la sine putere dacă doreşte ca unul dintre vikingi să-i poarte numele, unde anume să locuiască şi cine să-i fie consoartă, dacă a sosit sau nu momentul „hai să facem un copil". În funcţie de necesităţi va putea alege sexul ţâncului, meseria pe care o va avea acesta şi cariera pe care o va urma. Această putere discreţionară creează o atmosferă familială, o anumită afecţiune pentru personaje. Un lucru bun, de altfel, dar care se va dovedi a fi o sabie cu două tăişuri în clipa în care vom avea de memorat câteva zeci de caractere, fiecare cu problemele sale.

Creatorii au încercat să ne ajute prin introducerea unor mini-ferestre în partea de sus a ecranului prin care ne atenţionează asupra gradului de dezvoltare la care au ajuns unele personaje. De asemenea, e de ajuns să dăm un clic-stânga peste unul dintre vikingi pentru ca o fereastră să se deschidă în partea dreaptă şi să



în cioc, fluturi peste tot, ce mai!... e ca în paradis. Un punct în minus este faptul că îi putem pierde pe vikingi prin spatele unei case, prin pădure (oare ce fac ei acolo?) sau după o fereastră rămasă deschisă. Sunetul ne duce într-un colţ de ţară cu păsărele, cântecele, plânsete ale sugarilor, clănţănituri ale foarfecelor de tuns oile, o diversitate de zgomote realist create. O singură excepţie ar fi engleza colonizatorilor care e destul de greu de descifrat, deşi un „what" iritat al unei doamne recalcitrante e foarte uşor de înţeles. Aveţi grijă să nu-i obosiţi prea mult şi nici să nu-i enervaţi, pentru că există pericolul să nu vă mai asculte.

În cazul că v-aţi hotărât să încercaţi *Cultures* pregătiţi-vă pentru ore bune de joc (mai bine spus zile). Vă recomand să începeţi direct în opţiunea „fast", deoarece evoluţia este lentă, întemeierea unei familii durează minute bune, dragostea se înfiripă greoi (când n-ai celular şi maşină străină). Urmează câteva minute de zbenguială în cort (fără celular şi maşină străină?!?), alte minute bune până apare barza, maturizarea ţâncului şi training-ul adultului mai consumă şi ele ceva timp, astfel încât dezvoltarea unei comunităţi necesită răbdare. Misiunea devine mai „uşoară" când apar alte triburi, de sentimentele cărora trebuie să ţii cont. Aveţi ocazia de a vă demonstra calităţile de diplomat sau cele de strateg în cazul în care nu aţi putut evita războiul sau îl consideraţi cea mai potrivită cale de rezolvare a neînţelegerilor. Personal, echilibrul diplomatic mi s-a părut cel mai provocator.

Aşadar, fani ai strategiei, veţi găsi un joc bine gândit, bine realizat. Aşezaţi-vă confortabil pe scaun şi nu vă speriaţi dacă dimineţile tot acolo vă găsesc.

SebaH

GEN: RTS **PRODUCĂTOR:** Funathics
DISTRIBUITOR: THQ
SISTEM RECOMANDAT: PII 233MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Nu **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	15/20	Feeling:	15/20
Sunet:	12/15	Multiplayer:	05/05
Gameplay:	20/30	Impresie:	07/10

NOTA 74

American McGee's Alice

... şi nu e vorba de un basm

Pe cei mai „vechi” dintre voi, *Alice* îi duce cu gândul la desenul animat produs acum ceva timp de Disney, cei mai „versaţi” se vor gândi imediat la cartea scrisă de Lewis Carroll, iar cei mai tineri, cei care nu au auzit nici de desen şi nici de carte şi stau toată ziua la calculator, trebuie să ţină minte de acum înainte titlul *American McGee's Alice* (sau cum să zic... the game!).



Mult prea zâmbăreaţa pisică, acum cu tatuaje şi cercel în ureche.

Alice?

Eu unul am văzut desenul şi am citit şi cartea... Imaginaţi-vă deci surpriza ce mi-a produs-o acest joc. Sceptic din fire, nu am putut să nu îmi rezerv o oarecare îndoială în legătură cu acest joc. Ideea de a transforma o carte atât de interesantă într-un „3'rd person action game” mi se părea de-a dreptul insipidă, incoloră, inodoră şi ce mai vreţi voi.

Situaţia nu s-a schimbat nici când am primit jocul. Odată ce l-am pornit, nişte voci din redacţie s-au îndreptat deja spre mine cu sarcasm... „Uite-o şi pe Lara Croft în şorţuleţ”, „Ăsta e joc cu Alinuţa Sadică?”, urmate bine-nţeles de râsete înfundate şi chicoteli înăbuşite. Ceva însă m-a oprit să ma alătur „vocilor”, şi oricât de ciudat ar părea, acel ceva era logo-ul **EA** prezentat la începutul jocului. Nu, nu m-a dat gata faptul că jocul este distribuit de **EA**, ci felul în care era realizat acel logo. Poate că o să râdeţi de mine, dar din acel moment mi-am pus căştile pe urechi şi am aşteptat înfrigurat să văd de ce e în stare jocul...

Who the... is Alice?!

Povestea cărţii o urmăreşte pe Alice într-o lume fantastică, îmbârligată, condusă de cărţi de joc, o lume în care animalele vorbesc şi se comportă ca oamenii. Alice realizează până la urmă că totul este un vis, reuşeşte să se trezească în cele din urmă şi totul se termină cu bine. Jocul nu urmează firul epic al cărţii, ci încearcă să îl continue. La câţiva ani după evenimentele din carte, Alice îşi pierde familia şi ajunge într-un orfelinat. Şi chiar dacă toată povestea cu Ţara Minunilor ar fi trebuit să fie doar un vis, iată că Alice a noastră ajunge iarăşi pe acel tărâm fantastic. De data asta însă, are o misiune... La rugăminţiile vechilor ei prieteni, Alice se decide să-i ajute în lupta împotriva Damei de Pică.

Până acum, nimic deosebit... o poveste cam lipsită de sare şi piper, tipică pentru un action de jucat în momentele de plictiseală.

Ceea ce urmează este însă de-a dreptul frumos... Cam tot ce ţineam eu minte din „Alice inWonderland” înainte de a pune mâna pe acest joc erau nişte peisaje



Alice, varianta 666.


Fază din culisele unui concert Andre.


Engine-ul de QuakeIII la treabă.



suprarealiste şi o poveste îmbârligată. Şi fiţi atenţi la partea cu „peisaje suprarealiste". Nu ştiu cum gândiţi voi, dar eu mi-am dorit dintotdeauna un joc în care nivelele să treacă de obişnuitele culoare, scări, holuri, scări etc... Şi exact asta reuşeşte să facă *American McGee's Alice*. Nu ştiu cât timp au lucrat la designul nivelelor şi cu câţi oameni, dar rezultatul este de-a dreptul... magnific! Camere ce nu sunt ceea ce par a fi, poduri suspendate, o podea care se mişcă, mobilă care zboară la câtiva metri de capul tău, uşi imense ce plutesc deasupra ta, şi aş putea să o ţin tot aşa până umplu două pagini, dar prefer să nu vă stric surpriza. Chiar şi numai prin designul nivelelor, *American McGee's Alice* reuşeşte să iasă din banalul unui action obişnuit şi să dea cu tifla câtorva jocuri de acelaşi gen (vezi *Rune* sau *FAKK2*). De multe ori m-am surprins aşteptând cu nerăbdare surprizele din următorul nivel, uitând de foame, sete şi alte vicii, ceea ce la *Rune* nu se prea întâmpla.

Povestea jocului te va purta prin mai toate locaţiile întâlnite şi în carte, dar care


Ce înseamnă să ai un designer de nivele un pic „dus".

mai de care mai schimbate. De asemenea, personajele din povestea originală se regăsesc şi în joc dar îmbătrânite, schimbate ici şi colo, dar până la urmă aceleaşi. Deşi am fost puţin sceptic la început în ceea ce priveşte acurateţea cu care jocul va reuşi să recreeze locurile şi atmosfera din cartea lui Lewis Carroll, am fost surprins plăcut când am întâlnit mai toate personajele şi locurile din povestea originală.

Apropo de poveste, e de remarcat faptul că de-a lungul jocului nu ţi se explică clar ce trebuie să faci şi de ce. *American McGee's Alice* nu se foloseşte de o poveste clară, susţinută de-a lungul jocului (cum se întâlneşte la majoritatea celorlalte titluri de acelaşi gen), ci preferă să ofere jucătorului indicii şi mici bucăţi din poveste de-a lungul jocului.


Uşile se închid la ora 9, vă mulţumim pentru vizită...

Jocul este până la urmă unul de platformă (oricât de mult mă doare pe mine când îl cataloghez astfel) şi asta presupune o groază de sărituri, împuşcături şi power-ups. Nu mă înţelegeţi greşit, jocul este unul dintre cele mai bune din categoria sa, dar asta înseamnă că accentul s-a pus mai mult pe acţiune, pe gameplay. Asta atrage de la sine diminuarea atenţiei acordată celorlalte părţi ale jocului. Astfel, pe lângă liniaritatea dusă la extrem, *American McGee's Alice* duce lipsă şi de ceva puzzle-uri mai inteligente şi asta se simte.

Wonderland

Dacă vă uitaţi atenţi la screenshot-urile din acest articol, o să fiţi de acord cu mine când spun că *American McGee's Alice* este unul dintre cele mai „arătoase" jocuri apărute în ultimul timp. Şi asta se datorează în principal engine-ului de *QuakeIII* folosit în joc, dar nu numai lui. Engine-ul de *QuakeIII* a fost modificat de cei de la **Rogue** (producătorii jocului) care au reuşit să-l ducă până la limită. Texturile excelent realizate, personajele foarte bine create, inamicii bine gândiţi, culorile foarte bine alese... toate acestea fac din *American McGee's Alice* dovada „vie" a ceea ce se poate face cu un engine potent şi o echipă care să ştie cum să îl folosească.

Partea sonoră a jocului reuşeşte să se ridice la nivelul engine-ului grafic, vocile bine alese ale personajelor (toţi vorbesc o engleză cum numai prin Londra auzi) şi soundtrack-ul foarte bine făcut se îmbină armonios cu story-line-ul şi reuşeşte să recreeze atmosfera din carte. Adunând toate plusurile şi minusurile prezente în acest joc, ajung la concluzia că *American McGee's Alice* nu numai că este un joc ce trebuie neapărat jucat, ci şi unul care impune noi standarde în domeniul său.

Mitza



P.S. Probabil mulţi se întreabă cine este American McGee şi ce legătură are el cu *Alice*. Ei bine, American McGee este omul din spatele proiectului Alice, fost la **id Software**, în prezent Game Designer la **Electronic Arts**.

GEN: Action **PRODUCĂTOR:** Rogue Entertainment
DISTRIBUITOR: Electronic Arts
OFERTANT: Best Distribution, tel. 01-3455505
SISTEM RECOMANDAT: PII 300 MHz, 128 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Nu

EVALUARE

Grafică:	18/20	Feeling:	19/20
Sunet:	14/15	Storyline:	04/05
Gameplay:	26/30	Impresie:	10/10

NOTA **91**



James Bond e mic copil pe lângă John Cord.

Agentul 007 s-a născut pe lume cu un singur scop: salvarea lumii de la orice catastrofă. Ați visat vreodată să fiți în locul lui, să luptați împotriva minților malefice care își doresc cu disperare puterea și controlul asupra întregii omeniri? Ei bine, **Software Revolution** ne oferă ocazia să încercăm emoția unei aventuri printr-o lume, mai mult sau mai puțin actuală, plină de teroare și de pericole. Dacă credeți că lumea trăiește în liniște și pace după căderea zidului Berlinului, vă înșelați amarnic. În viziunea creatorilor lumea se împarte încă în două tabere: pe de o parte cei buni, Statele Unite aliate cu Marea Britanie, și, pe de cealaltă parte, Republica Populară Chineză. La toate astea se mai adaugă și ceea ce a mai rămas din fosta URSS, respectiv Volgia (undeva pe malurile Volgăi bănuiesc), care ține fără nici o îndoială de tabăra celor răi (că doar nu ar deveni rușii băieți buni peste noapte). De acum încolo, greul acțiunii cade pe umerii noștri.

Cum am devenit spion!

In cold blood este un joc cu o acțiune foarte captivantă, un third-person pe care nu poți să-l părăsești până nu afli care-i următoarea misiune, ce trebuie să faci ca să treci mai departe și cum se termină întreaga poveste. Este exact ca un film de super-acțiune amestecat cu un pic de thriller, un pic de spionaj, un pic de adventure etc. Subiectul are toate cele necesare pentru a da naștere unui nou episod din seria James Bond. Scenariul, bine gândit de producători, se dezvoltă pe parcursul celor trei CD-uri, oferind misiuni tot mai provocatoare, mai dificile, dar bine legate în același fir epic. John Cord, spion al serviciului britanic de informații MI6, se trezește cu ceafa bine țintuită de o mână de fier, care încearcă prin cele mai „blânde" mijloace posibile (scufundări în bazinul cu apă) să obțină informații de la el. Din nefericire pentru el (și noroc pentru noi), John a cam uitat ce s-a întâmplat cu el. Își mai amintește doar că a fost trădat, însă nu știe de cine. Va trebui să retrăiască ultimele zile pentru a afla cum a ajuns în situația aceasta, dar acum pașii săi prin tenebrele Volgiei vor fi acompaniați de abilitatea noastră de a dezlega mistere, de a răspunde rapid la capcanele care îi sunt întinse și nu în ultimul rând de „sângele rece" cu care ne-a înzestrat mama natură. Astfel, primele misiuni se petrec într-un timp trecut, finalitatea lor o cunoaștem (în mare parte, mai puțin trădătorul), dar urmează altele care nu se poate să nu ne țină curiozitatea trează.

La solicitarea CIA, serviciul britanic de informații trimite unul dintre agenții săi în Volgia, stat condus de Dmitri Nagarov, un tiran ce preluase puterea nu cu mult timp în urmă. Misiunea lui este să găsească un alt agent infiltrat într-o mină de material radioactiv, camuflată într-o veche fabrică părăsită. John Cord


Arta impresionismului coboară în jocurile americane


Comunication established!


„Sânge rece" e numele meu mic.


Cu ce v-am supărat în halul ăsta?

va fi ajutat în încercarea sa de mai multe persoane care au intersul ca el să reușească: șeful luptătorilor din rezistența rusă, un agent bine dotat (de sex feminin) al serviciilor speciale chinezești, savanți care sunt obligați să lucreze pentru planurile diabolice ale lui Nagarov. Dar în nici unul dintre ei nu poți să ai completă încredere, John realizând că numai cineva apropiat l-a putut trăda. Jocul ne oferă identitatea trădătorului exact la momentul potrivit pentru a exploata foarte bine tensiunea acumulată. Ultimele misiuni, după ce reușește să scape din mâinile Cerberului, sunt o cumplită confruntare pentru a salva lumea de la dezastrul unui război nuclear, pe care Nagarov îl visa zi și noapte.

Armele secrete!

Pentru a ajunge până aici, trebuie să știți că armele nu ajută întotdeauna. Să împuști tot ce mișună prin jur nu este deloc o soluție, ba chiar dimpotrivă, alarma se declanșează la un zgomot mai puternic, determinându-i pe paznici să devină mult mai vigilenți și mai puțin îngăduitori. Ca orice spion, John are o serie întreagă de abilități. În primul rând are o condiție fizică de invidiat. Poate să alerge (deși e o modalitate prea zgomotoasă de deplasare, orice paznic care este în calea ta te împușcă fără să mai stea pe gânduri), să meargă normal, lateral sau să se târască. Posedă solide cunoștințe de arte marțiale (e de ajuns o lovitură din apropiere pentru ca un paznic să „adoarmă" bine de tot). Are un buzunar larg în care se adună destule lucruri necesare, atât de la cadavrele pe care le cercetează, cât


Vulcanul cu plasmă

și de pe drum (toate obiectele care sclipesc sau ies în evidență vor fi necesare la un moment dat). Interacționează foarte bine cu celelalte caractere ale jocului, purtând discuții despre ceea ce-l interesează (trebuie să le urmăriți atenți pentru că altfel nu veți ști ce aveți de făcut, iar dacă vreți să-i mai întrebați o dată, s-ar putea să nu mai înțeleagă). Are o modalitate foarte bună de a îndupleca persoanele încăpățânate să-i răspundă (le amenință cu pistolul). Posedă tehnologie înaltă – REMORA, care îi oferă informații vitale privind zona unde se află, îl conectează la sateliți, la computerele dușmanilor spărgând baza de date a acestora, îl ajută să mențină legătura cu partenerii lui primind și transmițând mesaje. Într-un cuvânt, un adevărat arsenal de spion. Doar două lucruri ar mai lipsi: un BMW Z3 și o blondă în dreapta (asta dacă volanul ar fi pe stânga!). În mod sigur în asemenea condiții n-am mai fi tremurat cu gândul la miliarde de vieți care depind de noi.


Un om în viziunea androidă.

Originalitatea jocului constă în storyline-ul prezentat prin scurte filmulețe care ne introduc în trecut. Filmulețele sunt foarte bine realizate, au o imagine și un sunet perfect coordonate cu stările prin care trece personajul. Discuțiile se poartă într-o engleză clară care ne permite să distingem până și diferențele de pronunție dintre un englez adevărat și un rus americanizat. Toate acestea dau o puternică notă de realism jocului, anulând latura fictivă a scenariului. Un pic mai greu va fi cu mișcarea camerei. Ea va rămâne fixată într-un colț al decorului, până când acesta se schimbă și ne va lăsa un pic în ceață referitor la direcțiile pe care trebuie să apăsăm ca să mergem înainte, la stânga sau la dreapta. Pentru a interacționa cu celelalte personaje ale jocului avem la dispoziție un mic meniu cu subiectele despre care am putea discuta, iar controlul apăsat în dreptul vreunui obiect ne va face părtași la gândurile lui John Cord despre natura chestiunii în cauza.

Cam asta ar fi tot. N-am să vă spun nimic despre dezlegările unora dintre încercările la care veți fi supuși, pentru că nici mie nu-mi place ca cineva să-mi strice tot cheful și să-mi povestească de la început sfârșitul unui joc. Și apoi, care ar mai fi bucuria gamerului, dacă tot ce ar avea de făcut ar fi să asculte de sfaturile altora și să nu mai facă nimic cu de la sine putere.

Sebah

GEN: Action/Adventure PRODUCĂTOR: Revolution
DISTRIBUITOR: Ubi Soft Entertainment
OFERTANT: Ubi Soft Romania, tel. 01-2316769
SISTEM RECOMANDAT: P 266 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Nu MULTIPLAYER: Nu

EVALUARE

Grafică:	14/20	Feeling:	14/20
Sunet:	12/15	Storyline:	04/05
Gameplay:	15/30	Impresie:	06/10

NOTA 65

PROJECT IGI



Frate cu Delta Force, văr de-al lui Commandos

După *DF3*, febra împuşcăturilor cu iz de realitate nu prea pare a se fi domolit. Dimpotrivă, alţi producători/distribuitori au abordat şi ei tema soldatului american/NATO care, de unul singur (deşi în unele misiuni se zice că ar avea ceva suport din partea băieţilor ălora, Alpha şi Charlie), face praf şi pulbere din planuri de dominaţie mondială, din carteluri de droguri şi din dictatori. **Eidos**, împreună cu **Innerloop Studios**, au anunţat cu ceva timp în urmă (fapt atestat şi la News) că vor lansa un joc de luptă solo vs. mulţi, că va fi extrem de bine făcut, că grafica va fi nemaipomenită etc. Acum, că l-am văzut, pot spune că s-au spus unele adevăruri, dar s-a turnat şi zeamă de gogoşi. Cu litrul!

Mă duc înăuntru!

Şi uite aşa începe o nouă încercare de a salva lumea din ghearele nuclear-atomice ale unui nebun de colonel rus (Jach Priboi), care are la dispoziţie tot ce îşi poate dori un psihopat preocupat de aplatizarea mapamondului. Personagiul principal, prin ai cărui globi oculari se percepe acţiunea, porneşte împotriva lui Priboi şi luptă plin de vitejie, dar curând realizează că nu merge să intri în baze militare inamice cu armele înflăcărate şi că este mult mai bine să te strecori, să sniper-ezi şi să „cuţit-ezi" inamicul tot astfel cum măcelarul doboară în liniştea abatorului de la Codlea un candid guiţător.

Misiunile sunt după tipic: intri, rezolvi problema, ieşi. Desigur, a reduce jocul la atât ar fi o nedreptate, aşa că pregătiţi-vă să pătrundeţi pe tărâmul detaliilor.

Primo: inamicii „e mulţi da' proşti" şi sunt posesori de simţuri remarcabile prin absenţă. Poate reuşeşte cineva să-mi explice şi mie cum se face că o explozie serioasă nu este auzită de nici un soldat inamic, chiar dacă stă chiar sub ea, dar un foc de pistol poate aduce pe capul jucătorului o bază întreagă. Tot aşa, poate ştie cineva motivul pentru care o baracă cu un conţinut sărac în adversari (în jur de trei) poate genera la un moment dat un număr infinit de bărbaţi în kaki, bine înarmaţi. Şi dacă problemele s-ar opri doar aici... Pomeneam mai devreme de simţurile inexistente ale inamicilor. Să vă dau un exemplu: doi duri (să zicem Iuri şi Boris), identici ca două borcane de smântână, stau de vorbă într-o cameră cu vedere la munte. Amândoi au părul blond, (sus)ţin carabine arătoase şi poartă ochelari de soare (deşi atmosfera pare mai mult ploioasă, dar, deh, ce-ar fi mafia şi terorismul fără mănuşi, ochelari şi pardesie), în timp ce discută aprins ceva inaudibil. Problema e că între timp nu stau să citească LEVEL, ci sunt permanent atenţi la cele înconjurătoare, gata oricând să apese un fatal buton de alarmă. Obiec-


Eu şi elicopterul inamic...


El pleacă, eu rămân să fac plajă.


Hai, tataie, că ai băut destul astăzi!

tivul este simplu: asasinarea celor doi, fără ca unul să vadă sfârşitul dramatic al celuilalt, şi evitarea alarmei. Totul pare firesc până când îl împuşti pe unul în cap, prin geamul biroului, cât timp celălalt stă cu spatele. Respectivul împuşcat dă un ţipăt, care acompaniază armonios gălăgioasa spargere a geamului. Staţi liniştiţi, nu e cazul să transpiraţi! Arma fatală a avut amortizor şi celălalt inamic, deşi aflat la trei metri distanţă de victimă, nu a auzit ABSOLUT NIMIC! Însă partea cu adevărat ciudată abia începe: în *IGI*, cadavrele dispar foarte repede (nimeni nu ştie unde) şi, în plus, inamicii nu par afectaţi de soarta crudă a camarazilor de arme, căzuţi la doar câteva zeci de metri depărtare de ei, ci continuă să patruleze liniştiţi. Tot aşa se întâmplă şi în cazul celor doi eroi est-europeni amintiţi mai sus: după ce primul moare, al doilea nu aude nici strigăte, nimic, şi, culmea, continuă să vorbească singur. O greşeală de programare, desigur, dar ce greşeală! Cu toate acestea, nu pot spune că AI-ul este complet idiot (deşi trebuie să forez adânc în puţul memoriei pentru a-mi aminti ceva care să susţină afirmaţia asta). Se întâmplă uneori să te vadă un inamic şi, fugind după tine, să îi adune pe traseu pe toţi camarazii întâlniţi. Şi tot AI-ul ştie că dacă îi şuieră un glonte pe la ureche, trebuie să se arunce pe jos, pentru a evita şuierătura succedentă. Şi bine ar fi dacă acest comportament s-ar menţine, dar după cinci secunde soldatul vizat îşi reia liniştit patrula, de parcă adineaori nu s-ar fi aflat la un pas de moarte (deşi ar avea destule locuri unde ar putea să se ascundă şi să te caute!).

Secundo: totuşi, misiunile sunt structurate destul de bine. *Project IGI* mi-a adus aminte de vremurile *Commandos*, când stăteam câte o jumătate de oră doar pentru stabilirea traseului de urmat şi a victimelor de trimis cu mesaje la forul superior. **Eidos** ne oferă de toate: tiptilări pe urma unor dovezi incriminatorii, salvări din închisoare a unor persoane care, de fapt, se află cu totul altundeva, distrugerea unor amplasamente de baterii antiaeriene, introducerea în sperieţi a lui Priboi, pentru ca acesta să fugă cu limuzina şi să cadă în... custodia soldaţilor americani precum porumbiţa în plasa crudului vânător de... urşi etc. Asemenea scenarii, din care am mai văzut/auzit cu zecile, rămân proaspete. Nu mă întrebaţi cum se face că lumea încă nu s-a plictisit de clişeul *IGI*, ba dimpotrivă, că are tot mai mult succes. Ideea de bază este că *Project IGI* e o briză proaspătă care aduce arome clasice.


Rusia, deci Su-27

Imersiune Grafică Inexactă

Mă simt atras din nou în vârtejul exprimărilor criticabile, aşa că mă autoclarific şi vă spun că grafica din *Project IGI* nu se ridică la nivelul standardelor impuse în ultima vreme de engine-uri care mai de care mai sofisticate. Copacii, comparaţi cu cei din *DF: Land Warrior*, de pildă, arată absolut penibil (două sprite-uri aşezate perpendicular unul pe cealălalt şi solide ca betonul). Dacă se apelează harta „satelitică" (cu tasta C, copiat după *DF*) şi se dă zoom pe unul din copaci, nu se vede nimic altceva decât o cruce. Totuşi, terenul este foarte bine realizat şi un GeForce (preferabil 2) ajută mult la îmbunătăţirea calităţii pietrelor şi munţilor. Şi dacă tot veni vorba de munţi, trebuie spus că, în *Project IGI*, te plimbi pe tot ce vezi. Îţi place o creastă semeaţă? Nici o problemă! Oricând se poate părăsi puţin misiunea pentru o mică excursie până pe vârf. Ciudat este că personajul nu pare a avea probleme cu alunecatul, ci urcă constant chiar şi la unghiuri în realitate imposibil de abordat fără echipament de specialitate/intervenţie medicală. Plaiurile montane din *Project IGI* sunt foarte frumos şi colorat realizate şi pot spune cu falangele pe miocard că seamănă leit cu imaginea crestei dinţate a falnicilor munţi Făgăraş: albaştri, misterioşi şi înalţi.

Dacă unele efecte grafice sunt mai prejos decât cele din *DF3*, *Project IGI* stă însă foarte bine în ceea ce priveşte reprezentarea armelor, faţă de care cele din *Land Warrior* par a fi modele 2D lipsite de gust. În plus, armele nu sunt doar arătoase, dar se remarcă şi prin număr:


Cum doriţi să vă tund? Drept? Pierdut?

tradiţionalul cuţit Rambo, pistoalele Colt şi Desert Eagle, automata AK-47, carabina Jackhammer, puşca cu lunetă Dragunov, grenadele şi minele sunt doar câteva din jucăriile întâlnite în *Project IGI*.

Un ultim exemplu în legătură cu grafica şi efectele: într-o şură gigantică, câţiva soldaţi se joacă de-a poligonul de tragere şi ciuruiesc trei ţinte cu mitralierele. Dacă vă veţi plimba prin spatele warehouse-ului unde are loc exerciţiul de tragere, veţi vedea cum gloanţele care nu lovesc ţintele ies prin perete şi se izbesc în zidul exterior. În caz de neatenţie, puteţi chiar gusta un pic de plumb zburător, dar nu vă recomand.

Marea problemă a Proiectului „Mă Duc Înăuntru" este lipsa multiplayer-ului. E ca şi cum producătorii nu ar fi normali: e posibil să lansezi un joc care se doreşte capabil să lupte împotriva concurenţei acerbe a *Delta Force*-ului fără să implementezi modul multiplayer? Lucrul acesta trage foarte greu în talerul cu


Misiunea a doua. Trei baterii antiaeriene îşi aşteaptă porţia de explozibil.

erori copilăreşti din balanţa *IGI*-ului şi, drept să vă spun, îmi pare rău.

Acesta ar fi *Project IGI* (mă rog, ceea ce a putut intra pe două pagini...) În ciuda lipsurilor evidente, îl recomand chiar şi celor nu prea pasionaţi de FPS-uri, măcar de dragul experienţei. Oricine vrea să mai stoarcă puţină adrenalină în vene poate liniştit să apeleze la produsul descris în prezentul articol. Tensiune şi enervare garantate!

Mike

GEN: 1st person action **PRODUCĂTOR:** Innerloop Studios
DISTRIBUITOR: Eidos Interactive
OFERTANT: Monosit Comimpex, tel. 01-3302375
SISTEM RECOMANDAT: PIII 600 MHz, 128 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Nu

EVALUARE

Grafică:	18/20	Feeling:	14/20
Sunet:	12/15	Storyline:	03/05
Gameplay:	16/30	Impresie:	07/10

NOTA 70

B-17 Flying Fortress The Mighty Eight



Simulator cu examen de admitere

Uneori mă întreb ce s-ar fi întâmplat cu industria jocurilor pentru PC dacă nu ar fi avut loc WWII-ul. Este o temă atât de prolifică, încât nici nu se concepe ca un an să treacă fără cel puţin cinci jocuri despre al doilea război mondial. Domeniul simulatoarelor aviatice a profitat cel mai mult de conflagraţie şi aşa au apărut zecile de flight-sim-uri în care P-51, P-47, P-38, Bf 109 şi restul parcului aviatic au fost actori principali: *World War II Fighters, Fighter Squadron, European Air War, Combat Flight Simulator, Wings of Destiny.*

Microprose s-a afirmat pe piaţă prin jocuri de calitate. *UFO*, seria *GP*, *Mechwarrior 3* sunt doar câteva din cele mai importante. Imaginea impecabilă de până acum trebuie însă menţinută, şi ce altă metodă este mai bună decât lansarea unui nou joc de calitate cu ştampila **Microprose** pe cutie.

B-17 Flying Fortress – The Mighty Eight este ultimul răcnet în materie de simulatoare de zbor. Deşi *Combat Flight Simulator 2* se plimbă deja în libertate pe plaiuri americane, *B-17* are toate şansele să devină cel mai bun flight-sim al anului. Spun asta pentru că jocul în discuţie redefineşte termenul de „simulator". După ce am jucat *Flying Fortress*, am ajuns la concluzia că, practic, toate flight-sim-urile pe care le-am jucat până acum sunt, de fapt, devieri de la arcade. Nu mi s-a întâmplat niciodată să stau o jumătate de zi doar pentru a pricepe cum se pornesc motoarele avionului. Cu manualul şi cu planşa de 40/30 de cm pe care sunt tipărite tastele, sub o gigantică şi detaliată imagine a bordului unui B-17 (de fapt, un screenshot din joc), o zi încheiată m-am luptat cu manetele, butoanele, comutatoarele, flapsurile, harta şi sistemul de navigaţie, până le-am dat de capăt. Concluzia: nu e deloc uşor să fii pi-



Gigi, tu câte gloanţe mai ai, că eu deja trag în avioanele astea cu Carpaţi-ul din dotare?



Întrebare de clasa a treia primară: Unde-or fi izvoarele Mureşului?

lot, mai ales când te „dai” cu avionul pe un covor de proiectile anti-aeriene, care explodează peste tot împrejurul și în interiorul bombardierului. Totuși, elementul-surpriză din *B-17 Flying Fortress* nu este nici fizica modelelor aviatice, extrem de fidel reprodusă, nici calitatea graficii, nici sunetul și nici detaliul istoric, ci faptul că, în realitate, *B-17* nu este un flight-sim tradițional. Jucătorul are mult mai multă treabă decât simpla pornire a motorului, zborul misiunii și întoarcerea acasă. Bombardierul american, cel mai mare din întreg războiul, purta între aripi 10 bărbați viteji, fiecare cu un rol bine stabilit. În B-17 avem ocazia/datoria să îl „interpretăm” pe fiecare. Cei zece magnifici sunt: bombardierul, pilotul, co-pilotul, operatorul radio, navigatorul și cinci mitraliori. Fiecare are propria personalitate, poate fi rănit sau poate panica. Și, fiind un joc despre americani, spiritul de echipă este esențial.

Un rezervor prea plin

Primul lucru care te izbește, frontal, este căsuța cu cerințele tehnice ale jocului, care, de fapt, e mai mult o „vilă” care ocupă toată partea inferioară a cutiei și care conține o compunere al cărei rezumat prescurtat ar fi: „Iubite cumpărător, îți mulțumim că ai achiziționat produsul nostru, dar asta nu îți dă dreptul să îți închipui că îl vei putea juca. *B-17* este un joc supradotat, care are nevoie de spațiu hardware pentru a se manifesta, așa că fără un Pentium III cu 256 MB RAM nici să nu-ți închipui că vei avea cât de cât o senzație de zbor.” Citind eu o atât de îngrozitoare sentință, am instalat jocul, cu inima strânsă. După un sfert de oră în care am fost obligat (spre binele meu...) să citesc confesiunile unui fost membru de echipaj de pe un B-17, timp în care jocul s-a împrăștiat pe 700 MB de HDD, am văzut intro în fața ochilor, și încă unul făcut cu engine-ul jocului. Imediat după aceea am fost cuprins de febra training-ului, pentru ca peste încă cinci minute să caut cu disperare în manual cum se joacă training-ul, pentru că nu fusesem în stare nici măcar să mișc avionul de pe loc și nu există nici un fel de voce părintească (așa cum există în aproape orice training de simulator), voce care să-mi șoptească domol, pe ton militar: „Puiule, apasă cele patru manete din centru, întoarce butoanele de pe panoul din stânga, apasă switch-urile de lângă manșă, coboară flapsurile de la maneta din dreapta-jos, ține apăsat întrerupătorul de deasupra intercooler-ului timp de zece secunde, după care apasă-l pe cel de lângă el timp de șase secunde. Bravo! Tocmai ai pornit motorul 1 (din patru).” Și uite așa, încetul cu încetul, am reușit să ridic avionul în aer. Problemele nu au încetat însă aici. Deși grafica este destul de bine realizată (fără prea mult 3D, dar cu modele de avioane extrem de fidel reproduse), în *B-17* nu prea e timp să admiri peisajul. Există două campanii, una cu un singur bombardier, alta cu o escadrilă de avioane B-17. Misiunile sunt tipice: bombardare, aplatizare și distrugere a unor obiective. După cum spuneam, problemele nu au încetat o dată cu pornirea avionului, pentru că m-am trezit că nu reușesc să ajung la obiectivul misiunii. Încă două ore au fost necesare pentru a descoperi secretele navigației și ale comunicațiilor radio. Fără aceste două elemente cheie, *B-17* e de nejucat. Toată această tevatură nu ține doar de complexitatea jocului, ci și de modul prost în care a fost alcătuit manualul. 100 de pagini conțin destul de multă informație, dar manualul de *B-17* e foarte prost structurat, ceea ce face jocul mult mai greu decât e în realitate.



La absolvire

După ce, în sfârșit, am învățat să zbor, jocul a început să-și arate și părțile bune. În primul rând, zborul în sine. B-17 nu este un avion de agrement și asta se vede din perspectiva chinuită a pilotului, care se „bucură” de un gemuleț din care nici pista nu o vede. Totuși, zborul în B-17 este plăcut (preferabilă o vedere din afara avionului), mai ales că solul arată foarte bine de la altitudini mai mari de 1500 de metri (mai jos se vede prea tare platitudinea).



Franz observă că Joe s-a apucat de fumat.

Se prea poate ca, la un moment dat, să vă plictisiți de bombardier. Nici o problemă! În *B-17 Flying Fortress* se poate zbura și cu Bf 109, FW 190, Me 262, P-38 Lightning, P-51 Mustang și P-47 Thunderbolt. Dacă, de exemplu, escadrila de B-17 care zboară liniștită spre Brest pentru a bombarda portul este atacată de o escadrilă de Bf 109, jucătorul are dreptul de a se plictisi de americani și poate oricând să „trădeze” și să treacă în șosetele oricărui pilot german din zonă (vă spun sigur că sunt germani pentru că mesajele radio trec din engleză în altă Sprache).

Per total, B-17 se vrea un joc revoluționar, dar avântul i se cam împleticește în cerințele de sistem. Peste o jumătate de an, când cerințele acestui joc vor ajunge standard, B-17 va fi un venerabil bunicuț, cam doct și complex, dar tot bunicuț. Atât.

Mike

GEN: Flight-sim **PRODUCĂTOR:** Wayward Design/Rage
DISTRIBUITOR: Microprose/Hasbro Interactive
OFERTANT: Monosit Comimpex, tel. 01-3302375
SISTEM RECOMANDAT: PIII 500 MHz, 256 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Nu

EVALUARE

Grafică:	16/20	Feeling:	18/20
Sunet:	14/15	Storyline:	05/05
Gameplay:	15/30	Impresie:	08/10

NOTA 76


Vindem carne eftină!!!

Resident Evil 3

Din negura vremii apar doi moşnegi ţinându-se de mână. Erau numai ei şi întreg pământul era al lor... Cel puţin aşa credeau ei, căci în spatele lor apar o gaşcă de vreo... să tot fi fost cam 15-16 zombie?

Compendiu: zombie = fiinţă necuvântătoare dar care grohăie, nu mestecă dar înghite, nu e în viaţă dar trăieşte (D-zeu ştie cum), nu-l cunoşti dar el ar vrea. Fiinţă certată cu legea ce trăieşte pe spinarea concetăţenilor mai paşnici ce îşi câştigă pâinea în mod onest frecventând zi de zi fabrici şi uzine, buticuri şi tarabe, trolee şi tramvaie.

După cum spuneam, cei doi buni prieteni se îndreptau agale spre casa lor când din pământ şi iarbă verde tam-nesam zombilicii sar şi le cam dă omoru'.

Ţie, o bună fătucă din popor, îţi cam sare muştaru', te saturi de nelegiuirile ce le făceau aceşti paraziţi inumani şi începi să îi eradichezi.


Emanciparea femeilor, pe bune!

Zombie, versiunea 3.0

Povestea din *RE3* este o continuare a lui *RE2* (vă aduceţi aminte de Claire şi Leon care au pus capăt fabricii de non-sferaţi?, dacă nu, vă reamintesc eu!), te trezeşti în pielea unui nou personaj care îşi dă seama că viaţa în oraşul distrus nu îşi are nici un rost. Umbrella, firma ce a produs toate aceste rebuturi ale societăţii, este totalmente rasă de pe faţa pământului, lucru de mirare, căci, de fapt, locaţiile cele mai de efect în *RE2* erau în interiorul ei. Nu mai vezi aparate care mai de care mai sofisticate, gadgeturi pe care să le pui în funcţiune sunt mai puţine şi relativ mai simple. Tot jocul suferă din pricina lipsei de efect a quest-urilor puse la dispoziţie, din cauza lacunelor în dificultate şi limitării spaţiului pe care trebuie să-l parcurgi pentru a le rezolva.

Toate lucrurile pe care te aşteptai să le găseşti îmbunătăţite lipsesc cu desăvârşire. Aceleaşi peisaje 2D, sunete şi personaje pătrăţoase cu care ne-am obişnuit din *RE2*. Şi, în plus, bug-uri peste bug-uri la capitolul grafică. Te pocnesc din primele secunde ale jocului dungile ce apar pe tot ecranul şi îţi creează o ciudată senzaţie de puzzle. Ei bine, aceste dungulițe sunt omniprezente doar în modul full-screen, căci în mod window ele nu apar. Şi normal că nu te încântă acest lucru, căci ce farmec are când tu îndrepţi arma spre Recycle-Bin?

Se pare că nu s-a lucrat deloc la capitolul grafică, deoarece în timpul numeroaselor filmuleţe ce îţi captivează atenţia (?!) observi cum i se dislocă un umăr personajului tău, sau cotul, cu care de altfel face nişte mişcări extrem de expresive (yeah right!), pluteşte cam cu 5 cm de locul unde ar trebui să fie legat de restul structurii braţului.

Sunt o grămadă de carenţe la capitolul grafică, dar poate că eu aşteptam mult mai mult de la un *RE3* faţă de vechiul şi demult expiratul *RE2*! Imaginaţi-vă cum ar fi arătat un personaj 3D într-o locaţie 3D, sau cum ar fi fost ca în loc de două braţe total inexpresive ce se mişcă bezmetic pentru a crea o ciudată şi extrem de „disconfortantă" senzaţie de thrill să fie o mână acoperită de o mânecă ce lasă umbre după lumină sau flutură în funcţie direcţia de mişcare a braţului. Sau, altă chestie deranjantă: personajul tău are un damage de de-abia poate să-l ducă, îşi târăşte un picior după el, mâna îi atârnă la gât ca un cartof şi ajunge la o scară... toate bune şi frumoase până se apucă să o urce; să vezi atunci cu ce voioşie şi poftă de viaţă urcă de parcă nu s-ar duce să-şi dea duhul la marginea primului perete ce e în stare să o susţină, ci urcă spre Poarta Raiului unde îl aşteaptă Sf. Duh cu pâine şi ceapă gata să-i cedeze locul său de privilegiat şef.

Vrem schimbare!!!

Chestiuni noi? Are şi d-alea. De exemplu apare o chestie deşteaptă care se cheamă Reloading Kit şi în prezenţă de Gun Powder A, B sau C face să mai apară nişte muniţie. Adică, dacă ai rămas fără gloanţe pentru H. Gun, bagi nişte pudră de praf de puşcă marca A şi automat beneficiezi de o nouă cutie de gloanţe. Care este chestia cu schepsis... dacă faci chestiunea asta de mai multe ori, înveţi să faci şi altceva, adică alt tip de muniţie cu care faci mai multă „mizerie" în jurul tău.

Lucru fain şi nu prea... dacă îţi faci tipuri noi de muniţie, în schimb nu îţi mai poţi upgrada armele, şi mai ţii minte ce bine te-ai simţit în *RE2* când ai găsit nişte bucăţi de ceva care combinate cu shot


Te-a înşelat soţul?


Te-a lăsat prietenul?



Pune mâna pe armă şi trage!!!



Se bagă carnea în maşina de tocat...



... se învârte de manivela acesteia...



... te uiţi prin inventory după mirodenii...

gun-ul dădea ceva de echivalentul unui tun de pe un T-34 personalizat special pentru tine? Ehe, dar unde sunt timpurile alea?!

Aaa, era să uit! În meniul tău multifuncţional şi complet acelaşi, apare un Magnum ce seamănă perfect cu un Colt 38, iar la tine în mână se prezintă sub o formă ciudat de suspectă şi de asemănătoare cu a unui Desert Eagle. Extrem de paranormală şi de suspectă această metamorfoză a unui instrument de liniştire a maselor.

Încă o chestie: sunt extrem de multe şi de stresante filmele din timpul jocului, care bine-nţeles că unele dintre ele au rost de a-ţi mai da nişte vagi indicii, dar a căror mare majoritate sunt făcute exact pentru a te debusola pe tine şi de a face jocul să piardă din cursivitate. Şi totuşi, nu ăsta e lucrul ăl nasol, ci faptul că nu poţi sări peste ele.

De exemplu, chiar în primele două minute din joc am nimerit în mijlocul unui puhoi de fiinţe reprezentative pentru joc (aka zombii) ce doreau să facă un pic de conversaţie cu je, iar eu, băiat de comitet, mă pregăteam să îi primesc cu o salată asezonată de A. Gun (probabil Automatic Gun), când... stupoare... probabil că ţinând foarte mult la pielea lui, caracterul preia comanda şi o ia la goană. Normal că io m-am supărat şi pe el şi pe zombie şi m-am hotărât să nu salvez şi să o las pe gagică să moară cu prima ocazie cu un amărât de boschetar de gât.

Salvările nu mai sunt aşa de importante ca în *RE2*, aici ai un infinit de ink ribon-uri pe care poţi să le foloseşti de fiecare dată când dai de o maşină de scris. Nu mai contează de câte ori salvezi pe parcursul jocului, ci doar timpul în care termini jocul (maxim 2 ore) pentru a beneficia de unele avantaje. Avantaje cum ar fi muniţie infinită sau una-două arme noi.

Dacă nu ai chef să te chinui să termini rapid, şi vrei să stai să linişteşti orice băieţaş, dar totuşi vrei să ai muniţie infinită poţi face altfel. Şi anume: există un mod auxiliar de a juca, se cheamă Mercenaries (n.a. a se citi cum se scrie). Acilea poţi să joci şi cu un tip şi efectiv să pleci la stârpit prostia din ţară. După o astfel de sesiune într-o grădiniţă cu program prelungit bagi de seamă că eşti în posesia unei fabuloase sume de bani cu care îţi poţi cumpăra o cantitate infinită de muniţie pentru o armă la alegere, armă pe care o vei folosi în timpul jocului normal.

În timpul peregrinărilor spre descoperirea eului tău interior, te vei împiedica de un număr de personaje stupefiant de ilogice care te vor şoca prin lipsa lor de participare la desfăşurarea jocului şi prin efectiva lor incapabilitate de a reacţiona în mod real la acţiunile ce au loc în jurul lor.

Un nou exemplu ce îl dau este un bărbat cu o proeminenţă în zona stomacală extrem de vizibilă ce îţi explică printre sughiţuri cum că pe fii-sa ar fi răpit-o vârcolacii, iar apoi fuge şi se ascunde într-un dulap fără a manifesta nici cea mai mică intenţie de a o salva. Ia să i se fi întâmplat asta lu' ţaţa Floarea din deal, că pleca ea să se bată şi cu rechinu' alb nu numai cu o adunătură de nespălaţi la care le-a tot spus să nu mai fumeze în scară că-i urechează de le merg fulgii.

Taste?! Avem şi d-alea. Aceleaşi... cu mici modificări. Adică a mai apărut una: S-ul, cu care ţinteşti automat. Un lucru foarte util de care te foloseşti frecvent mai ales când auzi un zgomot suspect printr-un loc în care camera nu îţi permite să priveşti, căci view-ul 3rd person prin care faci cunoştinţă cu personajul şi cu mediul înconjurător este aşa de bine pus la punct încât sunt momente în care tot ce vezi este un perete cu un grafitti extrem de grăitor, sau îţi vezi personajul prin prisma unui şoarece ce suferă de strabism şi bleg de piciorul stâng.

Prin combinaţii de taste se mai pot face nişte mişcări ce te ajută mai ales în close combat, cum ar fi o întoarcere la 180 de grade atât de rapidă încât nu poate fi observată cu ochiul liber şi pe moment te crezi Jackie Chan, sau dacă eşti surprins de o haită de zombie la loc strâmt acum ai posibilitatea de a le da un brânci şi de a sări în lături la loc larg unde poţi să le explici mai bine cum stă treaba în Irak şi de ce nu mai ai apă caldă după 12 noaptea.



... şi se serveşte cald!



O zi normală la serviciu.

Până data viitoare...

Cam atât despre super-bestialul, extrem de specialul, magnific de rezidenţialul *Resident Evil 3*. Îl recomand celor care duc dorul fratelui mai mic dar mai spornic, celor care nu au jucat *RE2*, celor care trăiesc o viaţă echilibrată (dar doresc o schimbare) trăită în armonie cu natura şi cu semenii lor, dar mai ales aş vrea să-i aduc mulţumiri speciale mamei mele care m-a sprijinit de când am fost mic, vecinului de sub mine că mă suportă şi nu în ultimul rând câinelui alb cu negru ce mă aşteaptă plin de grijă şi iubire noapte de noapte în faţa scării şi de cum mă vede sare la mine ca la o ciosvârtă apetisantă.

Miahi

GEN: Action **PRODUCĂTOR:** Konami
DISTRIBUITOR: Konami
SISTEM RECOMANDAT: PII 233MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Nu

EVALUARE

Grafică:	14/20	Feeling:	16/20
Sunet:	11/15	Storyline:	03/05
Gameplay:	22/30	Impresie:	07/10

NOTA 73



Ghidul piratului cutezător... Harta către comoara ascunsă

Dacă tot suntem la rubrica walkthrough, am să vă prezint în continuare soluția unuia dintre cele mai așteptate jocuri adventure ale acestui an. Sfatul meu este însă să încercați să-l terminați fără să vă aruncați ochii peste aceste pagini, va fi mult mai distractiv. Oricum, înainte de a începe, mai vreau să vă dau două sfaturi mici, discutați cu toate personajele până nu mai au nimic de spus, examinați totul și culegeți absolut orice se poate lua. Dacă nici așa nu veți reuși să dați de capătul jocului, atunci citiți mai departe...

Intro

Povestea începe cu tine legat de catargul vasului, în timp ce Elaine se chinuie să țină piept unei armate de pirați. Întoarce-te până ajungi cu fața în dreptului suportului cu cărbuni încinși. Lovește-l cu piciorul și apoi culege unul din cărbunii aprinși... Întoarce-te rapid către tunul încărcat și aruncă bucata de cărbune în fitil.. Urmărește secvența cinematică în urma căreia vasul piraților este scufundat, iar tu și logodnica debarcați fără probleme pe Melee Island.

Melee Island

Imediat ce ai debarcat afli de problemele apărute și fugi repede acasă. La timp pentru a vedea un pirat cum încearcă să ți-o distrugă cu catapulta. Vorbește cu el și afli că pentru a se opri are nevoie de ordin scris. Mergi în oraș și intră în SCUMM Bar. Vorbește cu barmanul pentru a afla că ai nevoie de un coș pentru covrigei. Du-te în colț la bețiv și examinează balonul. Vorbește apoi cu cei doi jucători de darts și provoacă-i... Când îți cer ce țintă să lovească îndrumă-i spre balonul de lângă bețiv. Acum poți să iei coșul cu covrigei de pe masa bețivului. Mergi către celălalt pirat ce stă la masă. Întreabă-l dacă vrea să intre în echipajul tău și apoi provocă-l la un Insult Wrestling. În tabelul alăturat sunt răspunsurile pe care trebuie să le dai. (v. Tabelul 1)

Odată învins, acesta se va alătura echipajului tău. E momentul să faci rost și de o corabie, așa că fuga în port. În port afli că nu ai autoritatea să închiriezi un vas, așa că nu-ți rămâne de făcut decât să culegi banda de cauciuc de lângă automatul de grog și să te întorci la casa ta. Folosește cauciucul pe cactusul din fața vilei și apoi vorbește din nou cu piratul. Oferă-i niște covrigei pentru a-l îndepărta de catapultă și joacă-te un pic la instrumentele de ghidare ale acesteia. Privește cum se distruge o catapultă. După ce faci cunoștință cu Charles L. Charles, fugi din nou în oraș și vorbește cu cele două personaje care stau în fața primăriei. Vorbește cu ei până afli că sunt doi foști componenți ai echipajului tău și că nu sunt încântați de ideea de a ți se alătura din nou. Promisiunea unor slujbe guvernatoriale călduțe le va înmuia însă îndârjirea. Întoarce-te acasă unde o vei găsi pe Elaine. Pe dulăpiorul cu chinezării al lui Elaine vei găsi un contract de slujbe guvernatoriale. Dă-i-l lui Elaine pentru a-l semna. Întreab-o de vapor și ea îți va da



Melee Island...



Lucre Island...

un Gubernatorial Symbol. Întoarce-te la cei doi şi dă-le contractul semnat. Acum ai un echipaj complet. Mergi în port arată-i Gubernatorial Symbol-ul matroanei de acolo şi ai primit o corabie cu care să pleci spre Lucre Island.

Lucre Island

Odată ajuns pe insulă, urcă scările şi culege raţa. Apoi mergi spre Biroul Avocaţilor. În drum vei întâlni un fost pirat care s-a dedicat comerţului cu parfum. Ia de pe stand o sticluţă de Cologne şi de lângă un recipient gol. Acum intră în clădirea avocaţilor. Aceştia îţi vor da o scrisoare de la Grandpa Marley. Citeşte-o şi vei afla de existenţa unei moşteniri ferecată bine în seifurile Băncii de pe Lucre Island, moştenire legată de un artefact misterios denumit The Ultimate Insult. Mergi la bancă, ascultă conversaţia dintre Britany şi afaceristul australian, apoi vorbeşte şi tu cu Britany. Arată-i Guberatorial Symbol-ul şi te vor introduce în seif pentru a-ţi înmâna moştenirea. În timp ce examinezi conţinutul lăzii, un bandit atacă banca, îţi fură moştenirea şi pleacă, singurul indiciu pe care ţi-l lasă este faptul că nu are nas. Uşa seifului fiind acum blocată, va trebui să ieşi cumva din seif. Adună toate obiectele din încăpere: sabia, cei trei bureţi, batista, sticla de grog şi cutia muzicală (unele dintre aceste obiecte le vei găsi în safe-box). Foloseşte sabia pe balamaua de jos a uşii. În crăpătura formată îndeasă mânerul sabiei, apoi pe rând buretele mic (udă-l cu grog), buretele mijlociu (udă-l



O corabie roz pentru un pirat romantic.

cu grog) şi buretele mare (udă-l cu grog). Uşa sare din ţâţâni iar tu poţi ieşi numai bine pentru a fi arestat şi acuzat de spargerea efectuată la bancă. Ţi se va pune la gleznă un dispozitiv care să te împiedice să părăseşti Lucre Island şi ţi se dă voie să pleci pentru a-ţi putea dovedi nevinovăţia. Culege conserva cu untură de pui şi vorbeşte cu Otis. Mergi la bancă şi îndreaptă-te spre gura de canal. Foloseşte mânerul sabiei pe gura de canal. Uită-te pe capacul de canal şi reţine numele scrise acolo. Acum mergi la Palace of Prostheses, vorbeşte cu Deadeye Dave până îţi apare opţiunea de „free

Tabelul 1 Insulta	Răspunsul
Your knuckles I will grind into a splintery paste.	I thought the bean dip had a strange taste.
I've got muscles in places you've never even heard of.	It's too bad none of them are in your arms.
Hey, look over there!	Yeah, yeah, I know.
My 98-year-old grandmother has bigger arms than you.	Yeah, but we both got better bladder control than you.
I'm going to put your arm in a sling.	Why, are you studying to be a nurse?
Do I see quivers of agony dance on your lips?	It's laughter that's caused by your feathery grip.
My stupefying strength will shatter your ulna into a million pieces!	I'm surprised you can count that high!
Give up now, or I will crush you like a grape.	I would like it if you would stop your WINE-ing.
Your arms are no bigger than fleas I have met.	So that's why you're scratching. I'd go set a vet.
People consider my fists lethal weapons.	Sadly, your breath should be equally reckoned.
Only once have I met such a coward!	He must have taught you everything you know.
You're the ugliest creature I've seen in my life!	I'm shocked that you never have gazed at your wife.
Today, by myself, twelve people I've beaten.	From the size of your gut, I'd guess they were eaten.
I've out-wrestled octopi with these arms!	I'm sure that spineless creatures everywhere are humbled by your might.
My forearms have been mistaken for tree trunks.	An over-the-counter defoliant could help with that problem.

gift”. Îţi va spune o poveste la care va trebui să răspunzi cu numele înscrise pe capacul de canal. Îţi va da o membrană ce se vrea a fi piele artificială. Dă-i batista culeasă din bancă pentru a o mirosi. Foloseşte cutiuţa muzicală cu Dave. Cât timp aceasta cântă, fugi repede la coşul



Kazaciok în variantă caraibiană.

de lângă uşă şi fură una din mâinile artificiale. Întoarce-te la gura de canal şi foloseşte pielea obţinută pe aceasta. Cu ajutorul trambulinei realizate poţi intra în bancă... pe geam. Odată intrat, coboară pe scară şi trage de firul din stânga. Se va aprinde lumina, mergi spre masă şi culege Scupper Ware container de pe masă. Urcă înapoi pe scară şi examinează umbra ciudată de pe perete. Vei găsi un nas artificial pe care bineînţeles îl va reţine inspectorul ca dovadă. Miroase la rândul tău batista pentru a obţine câteva detalii referitoare la „aromele” sale. Acum mergi la House of Sticks, vorbeşte cu proprietarul şi apoi culege rumeguşul de lângă standul cu bastoane. Acum mergi la magazinul de momeli. Chiar în dreapta se află un container cu momeli gratuite. Culege una şi pune-o în Scupper Ware container, apoi foloseşte recipientul gol pentru a mai lua nişte momeală. Tot acolo se află şi un circ de termite, foloseşte mâna artificială pentru a le fura.

Acum ieşi din oraş. Mergi la mlaştină şi foloseşte recipientul gol pentru a lua



Veştile rele se află întotdeauna primele.


O scenă familiară într-un bar...

niște apă. Mergi apoi acasă la Ozzie și culege floarea care se află lângă fântâna arteziană. Intră înăuntru, vorbește cu Ozzie și folosește sticluța de cologne pe unul din trofeele apropiate de Ozzie. Folosește floarea și rumegușul pe recipientul cu parfum creat de tine. Întoarce-te la House of Stick. Acolo vei găsi noul baston al lui Ozzie și folosește mâna infestată cu termite pe el. Lasă-l pe Ozzie să-și recupereze bastonul și mergi la Palace of Prostheses să te întâlnești din nou cu Deadeye Dave. Folosește parfumul creat de tine pe Deadeye Dave și acesta îți va spune numele real al banditului. Acum trebuie să afli cum ajungi la casa lui. Pentru aceasta trebuie să folosești mecanismul de pe tejgheaua lui Dave. Cele 5 fațete ale rotițelor reprezintă inițialele numelui spus de Dave astfel: prima imagine (începând cu iepurele) literele A-D, a doua E-H, a treia I-M, a patra N-S și ultima T-Z. Cum numele banditului se schimbă de la un joc la altul, va trebui să-l descoperiți singuri. Dacă ai reușit, vei obține o foaie pe care scrie cum să ajungi la casa banditului. Pentru a te aventura în mlaștină vei mai avea nevoie și de un ceas.

Mergi în port și ia-o la stânga până întâlnești doi pirați jucând șah. Vorbește cu ei și încearcă să le distragi atenția astfel încât să ajungă să se certe (pentru asta trebuie ca amândoi să greșească o mutare). Acum poți să le iei ceasul de șah și să mergi în mlaștină. Pune ceasul pe plută. Navigarea este destul de ușoară dar mănâncă mult timp. Trebuie doar să te uiți cât indică ceasul și apoi verifici pe foaia cu indicații în ce direcție trebuie să o iei la acea oră. La un moment dat o să te întâlnești cu tine însuți (un Guybrush viitor) care îți va da o cheie și niște obiecte (ține minte ordinea în care ți le dă). Vorbește cu el și ține minte și ce număr rostește. Cu cheia deschide poarta și continuă-ți călătoria. Te vei întâlni din nou cu Guybrush, dar de data aceasta tu vei fi Guybrush cel viitor. Dă cheia lui Guybrush din trecut și restul obiectelor exact în aceeași ordine. Apoi răspunde-i la întrebare cu numărul memorat. Dacă ai greșit, vei fi teleportat la începutul mlaștinii și trebuie să o iei de la început. Dacă în schimb ai făcut totul bine, vei ajunge la casa lui Pete.

Furișează-te la fereastră și ascultă discuția dintre Pete și Ozzie. După ce Ozzie pleacă, folosește untura de pui pe covorașul de „welcome" și apoi aruncă rața pe geam în casă. Și uite așa te alegi cu un bandit capturat. Bineînțeles că inspectorul tot nu e convins de nevinovăția ta, mai trebuie să recuperezi și bunurile furate. Mergi la Ozzie acasă, spune-i că știi de înțelegerea lui cu Pete și păcălește-l că știi unde este comoara (nu contează unde-i spui că este). Se va duce repede să investigheze, iar tu îl vei urmări ușor datorită urmei de rumeguș lăsate de bastonul lui infestat acum cu termite.

Odată ajuns în laguna secretă, vezi de unde iese Ozzie ca să poți localiza intrarea secretă. Pătrunde în cavernă, mergi spre masă și apasă butonul roșu. Perdeaua se va da la o parte pentru a dezvălui o peșteră subacvatică în care se află lucrurile furate. Ieși afară și sari în apă. Sub apă este foarte întuneric... Cu ajutorul Scupper Ware container în care ai deja momeală pusă capturează unul din peștii fosforescenți care se plimbă prin zonă. Acum ai și lumină și poți vedea intrarea în peșteră. Intră în cavernă, recuperează lucrurile furate și nu uita să iei de jos și șurubul. Ieși din apă și du-te la închisoare. Dă-i inspectorului șurubul și privește secvența cinematică de încheiere a actului. Acum te poți întoarce cu tot echipajul pe Melee Island.

Melee Island - din nou

Mergi acasă și dă-i lui Elaine veștile bune. Apare Charles L. Charles doar pentru a-și arăta adevărata față. E timpul să cauți acel artefact misterios, The Ultimate Insult, pe care toți și-l doresc.

Prima vizită la International House of Mojo, casa cu multe făclii din oraș. Odată intrat examinează masa din centru (care arată ca o mână) până dai de un deget care arată „altfel". Folosește-l și va apărea misterioasa doamnă Voodoo, care l-a mai ajutat pe Guybrush și în versiunile anterioare. Când îi vei spune de moștenirea primită, Voodoo Lady va scoate din ladă trei obiecte cuprinse de magia Voodoo, o pereche de cercei, un colier și un stilou și-ți va spune că mai există și un al patrulea obiect care se află sigur pe Melee Island, dar trebuie să-l găsești singur.

Mergi spre SCUMM Bar, care a suferit ceva transformări. Cum nu mai are grog trebuie să mergi în port la vechiul automat de groguri. Verifică orificiul automatului și vei găsi o monedă. O introduci în aparat, care, după o serie bună de pumni și șuturi, îți va oferi câteva cutii de grog. Culege una dintre ele. Acum du-te să-ți vizitezi un mai vechi amic, Meathook.

Mergi la el acasă și vorbește cu el pentru a afla cât mai multe despre pasiunea lui de a picta cu ceară. Vei afla că el a pictat o hartă pentru Grandpa Marley ce trebuia să fie oferită lui Elaine drept cadou de nuntă. Exact al patrulea obiect. Numai că Meathook a pictat peste hartă un peisaj și a vândut tabloul. După ce ai cules pensula din găleată întoarce-te la SCUMM bar, acum LUA Bar. Așează-te la bar și comandă-i chelneriței ceva de mâncare, ceva gătit. Așteaptă până când va apărea un vaporaș cu comanda ta (în flăcări). În timp ce se apropie, scoate din Inventory pensula și pregătește-o pe „Jam the Paintbrush in the Underwater Mechanism". Când vaporașul se apropie de tablou folosește pensula pentru a bloca mecanismul. Dacă ai nimerit atunci vaporașul se va opri exact sub tablou și





O iubire...

ceara se va topi. Bucătarul va ieşi repede din bucătărie să vadă ce se întâmplă. Acum trebuie să fugi repede în bucătărie şi să foloseşti grogul pe boiler. Acum mecanismul se va opri definitiv. Ceara de pe tablou se va topi toată, iar bucătarul supărat ţi-l va oferi. Acum mergi în port. Ajuns la vapor, foloseşte în ordine cerceii, colierul, stiloul şi harta pe figurina de lemn de pe vapor. Acum ai aflat pe ce insulă se ascunde artefactul; de asemenea, vei obţine şi o schiţă a acestuia. După ce apare Elaine şi îi vei returna Gubernatorial Symbol-ul, poţi naviga spre alte zări.

Jambalaya Island

Imediat ce ai ajuns pe insulă, intră în prima casă de pe stânga, după care îndreaptă-te spre Planet Threepwood. Chiar la intrare vei avea parte de o reîntâlnire plăcută cu Murray, craniul cel „evil". Apoi mergi spre statuia lui Elaine şi vorbeşte cu turistul de acolo.

Următoarea destinaţie este Star Bucaneer's unde, înainte de a intra, examinează cana de cafea din geam. Odată intrat, ia „empty groggocin mug" din spatele plantei şi apoi vorbeşte cu turista de la suveniruri. Dacă îi examinezi geanta, vei observa un „Star Bucaneer's souvenir mug". După ce îi distragi atenţia, poţi schimba cele două căni. Mergi până la casa de marcat, ia una dintre ofertele gratuite de „Schmear Whiz" şi vorbeşte cu funcţionarul pentru a obţine o reumplere gratuită a cănii de groggocino. Acum trebuie să te întorci la statuia din centru pentru a discuta din nou cu turistul care îţi va da câteva informaţii preţioase. După ce îi arăţi schiţa artefactului, vei afla că pălăria ce lipseşte statuii e unul dintre obiectele de quest. Mergi apoi spre Microgroggery unde te vei întâlni cu Carla, vorbeşte cu ea şi cu barmanul. Cere un grog, vei primi un Grog Jr., deoarece nu vei putea să-i arăţi nici o formă de ID.

Întoarce-te la docuri şi mergi pe insula unde locuieşte fiul lui Tiny LaFeet (despre care ţi-a povestit turistul de la statuie). Foloseşte pluta publică şi vei ajunge pe insulă după o scurtă întâlnire amicală cu Admiral Casaba. Ajuns acolo, mergi la spectacolul de păpuşi şi vorbeşte cu fiecare dintre ele. Când ajungi la păpuşa Guybrush cere să discuţi cu păpuşarul. Cere acest lucru până când păpuşarul va apărea. Când îi vei arăta schiţa artefactului, acesta va fugi înspăimântat, uitând de păpuşile sale.

Mergi acum la şcoală şi înscrie-te şi tu la cursuri.

Mergi la examenul final unde va trebui să răspunzi la trei întrebări cu răspunsurile cele mai proaste posibile. Bineînţeles, vei primi un dunce cap şi vei fi exmatriculat. Activează alarma de incendiu pentru ca profesoara să fugă din şcoală şi tu să te poţi uita în lada cu lucruri de pirat confiscate. Din ladă vei obţine „pirate trading card" şi „parrot whistle". Cum profesoara se va întoarce repede va trebui să repeţi operaţiunea de două ori pentru a lua ambele obiecte.

Coboară spre ţărm şi treci pe lângă casa din dreapta plutei. Vei întâlni doi piraţi discutând. Când te apropii de ei, femeia pirat va fugi şi vei afla că dacă trei sau mai mulţi piraţi sunt văzuţi împreună amiralul va trage asupra lor. Vorbeşte cu piratul rămas şi afli că el e fiul lui LaFeet. Îţi va spune că el a furat pălăria statuii, dar că nu mai ştie unde a îngropat-o, papagalii lui însă ştiu sigur. Problema e că unul e mincinos pe când celălalt e onest, însă iarăşi nu se ştie care. Mergi acum pe plajă lângă grămada de bolovani şi foloseşte fluierul de papagali. Păsările vor veni, dă uneia dintre ele să bea Grog Jr. Pentru a le ameţi şi a le deosebi mai uşor. Acum întreabă-i care este numele tău şi din răspuns îţi vei da seama care e mincinosul şi care nu. Va trebui să găseşti bolovanul potrivit. Când papagalii aterizează pe un bolovan întreabă-i dacă acela e bolovanul sub care e ascunsă pălăria. În funcţie de pasărea pe care o întrebi şi de răspunsurile obţinute vei putea afla care este bolovanul buclucaş. Scoate păpuşile şi fă un mic spectacol adhoc. Fă-le să se certe punându-l pe LeChuck să zică ceva urât despre Guybrush. În urma unei secvenţe cinematice, bolovanul va fi distrus iar tu poţi culege din crater pălăria de bronz a statuii.

Acum trebuie să te întorci înapoi pe Jambalaya Island.

Urcă dealul pentru a ajunge la Stan's Time Share de unde vei lua Time Share Brochure şi o sticlă de lipici. Tot de la Stan poţi obţine un „Mega Monkey



... de neuitat.



Hei! Unde mi-e capul?



Sosirea în Lucre Island.



Un bandit la conservă.

Mug Meal Cupon", dacă foloseşti groggocino pe tine înainte de a-i cere lui Stan un mic serviciu de trei ore. Acelaşi cupon îl mai poţi obţine folosind lipiciul pe maşinăria de la Microgroggery pe care o vei călări apoi vreo două ore.

După aceea mergi spre interiorul insulei la concursul de sărit de la trambulină. Vorbeşte cu Marco de Polo şi provocă-l. Mergi la judecători pentru a obţine certificatul de săritor cu care te vei întoarce la Marco. Va trebui să faci minim trei sărituri.

Prima: sari pur şi simplu, după care mergi la arbitrii şi întreabă-i de cele mai slabe scoruri. Unul dintre arbitri va mărturisi că a fost mituit. Verifică Time Share Brochure şi vei descoperi poza acelui arbitru cu o blondă. Folosind această informaţie îl vei convinge să fie mai corect în aprecieri. Ceilalţi doi arbitri îţi vor da indicaţii preţioase. Va trebui să copiezi fidel săriturile lui Marco, sărituri ce vor fi anunţate la început. Săriturile constau într-o combinaţie de patru mişcări şi anume:

Keelhaul (tasta SUS)
Rum Barrel (tasta JOS)
Alpha Monkey (tasta STÂNGA)
Spinning Swordsman (tasta DREAPTA)

În colţul stânga sus se vor afla trei statuete de aur, dacă la sfârşitul combinaţiei toate trei vor sta în picioare, atunci ai executat o săritură perfectă.

Pentru săritura de departajare mergi în cort şi pune Schmear Whiz în sticluţa de Baby Seal Oil. Vei sări primul şi poţi face orice combinaţie doreşti, Marco va pierde oricum. Acceptă-ţi trofeul binemeritat, care, surprinzător, este al doilea obiect de quest. Întoarce-te la Planet



Şi un pirat mirositor.

Threepwood şi vorbeşte cu chelneriţa. Fă comanda şi plăteşte cu cuponul obţinut fie de la Stan, fie de la Microgroggery. Chelneriţa îţi va aduce băutura într-o cană sub formă de cap de maimuţă. Mergi la piratul cel vesel şi roagă-l să-ţi deseneze o caricatură a ta ţinând cana în mână. Acum combină caricatura cu lipiciul, iar rezultatul cu Star Bucanner's Souvenir Mug. Când nu se uită nimeni fă schimbarea şi pleacă cu Mega Monkey Mug. Întoarce-te la docuri şi pleacă spre Melee Island unde vei fi întâmpinat de noul guvernator al insulei. Bineînţeles, vei fi exilat, unde altundeva decât pe Monkey Island.

Monkey Island

După ce vei fi întâmpinat cum se cuvine de către Timmy, citeşte anunţul şi examinează bananele din bananier. Mergi spre interiorul insulei şi opreşte-te în tabără. Înainte de a intra în tabără citeşte anunţul şi ia nuca de cocos. Mergi şi discută cu personajul din spate pentru a constata că este una din mai vechile tale cunoştinţe.

Vorbeşte cu el cât mai mult, până îţi dai seama că este amnezic. Întreabă-l care este ultimul lucru pe care şi-l aminteşte. Cum acesta este o nucă de cocos, aruncă nuca spre el. Subit îi va mai reveni în memorie, ceva despre o sticlă de lapte lângă un teren acoperit de lavă. Mergi spre Vista Point şi coboară pe cărăruia ce duce spre canion.

La intrarea în mină, lângă un cactus vei găsi un „banana picker". Întoarce-te pe plajă şi culege bananele cu ustensila recent obţinută. Hrăneşte-l pe Timmy cu bananele şi astfel te-ai făcut cu un camarad. Mergi din nou la mină având grijă să-l hrăneşti pe Timmy când e nevoie. Chiar la intrare mai dă-i o banană şi apoi intră în mină. Mergi spre uşa de metal şi deschide uşiţa de jos, aruncă o banană prin ea şi Timmy o va urmări. Închide repede portiţa, apoi foloseşte o banană pe orificiul de sus pentru a-l determina pe Timmy să deschidă uşa. Scoate-l pe Timmy afară, după care explorează noul pasaj. Odată ajuns în încăperea cu maşinării foloseşte „banana picker" pentru a culege „weed Whipper" dintre obiectele din mijloc. E timpul să ieşi din mină acum.

Mergi spre câmpul de lavă, unde vei descoperi sticluţa cu lapte, tocmai când Timmy o va „expedia" într-un loc mai inaccesibil. Intră în castel. Examinează craniul şi foloseşte banana picker-ul pentru a obţine un scut. Traversează podul şi vorbeşte cu preotul fantomă. Cere-i un test al câmpului de lavă, de două ori. După ce ai terminat călătoria pe lavă, intră în



labirint. E destul de complicat pe aici, dar, în principiu, alege pe cât posibil rutele spre stânga, dacă vreunul e blocat de vreun bolovan, poţi să-l împingi.

Când ai ajuns la capăt foloseşte din nou banana picker pentru a culege sticla de lapte şi apoi întoarce-te la castel. Nu înainte de a remarca la un moment dat, o zonă plină de ierburi. Înapoi în tabără şi foloseşte sticla de lapte pe Herman, iar memoria acestuia va mai indica un acordeon.

La capătul canionului se află o grămadă de pietre. De acolo vei culege proiectile pe care le vei arunca în cele trei tunele. E un pic mai complicat. Când piatra aruncată atinge rădăcinile, e momentul să


Casa Ororilor...


Nici Bond nu putea interpreta mai bine.


En garde, mon cher!

aruncí următoarea piatră în următorul tunel. Dacă totul este executat perfect, unul din bolovani va pica în râul de lava, schimbându-i traiectoria. Întoarce-te la castel şi cere-i preotului încă o călătorie pe râu. La bifurcaţie ia-o la stânga spre lăculeţ. Coboară şi loveşte copacul pentru a crea o punte peste râpă.

Mergi acum la zona de ierburi observată mai devreme şi foloseşte pe ea weed



whipper-ul. Treci puntea şi mergi spre nord, la intersecţie continuă spre nord spre Monkey Town. Când ajungi în localitate vorbeşte cu JoJo, liderul maimuţelor. Întâmplător, el poartă unul dintre obiectele de quest, o pălărie. Pentru a o obţine, trebuie să-l învingi într-o confruntare de Monkey Combat. Plimbă-te prin sat până găseşti o maimuţă ce cântă la un acordeon. Foloseşte scutul (care este mai mult un ţambal). Maimuţa va arunca acordeonul (pe care-l vei lua tu) şi va fugi cu ţambalul tău. Foloseşte acordeonul pe Herman pentru a-i readuce complet memoria şi a afla că el este bunicul lui Elaine, fostul guvernator al Melee Island.

Între timp, Elaine este capturată. Pentru a o elibera, trebuie să realizezi un Ultimate Insult mai puternic decât cel folosit de Ozzie.

Pentru aceasta vei lua Gubernatorial Symbol al Monkey Island. Vei mai avea nevoie de o pălărie de bronz, o statuie de aur şi un cap de maimuţă. Înapoi în Monkey Town pentru o partidă de Monkey Kombat. Pentru ca JoJo să-ţi accepte provocarea va trebui să învingi mai întâi alte trei maimuţe, printre care Brawny Monkey.

Monkey Combat

Este poate cea mai dificilă porţiune a jocului. Monkey Combat are cinci poziţii: Anxious Ape (AA), Bobbing Baboon (BB), Charging Chimps (CC), Drunken Monkey (DM) şi Gimpy Gibbon (GG). Fiecare dintre aceste poziţii învinge alte două. Care pe care se va schimba mereu de la joc la joc, astfel încât va trebui să le descoperiţi singuri luptându-vă cu maimuţele. Pentru uşurarea muncii tabelul de mai jos (tabelul 2) v-ar putea fi de real folos.

Tranziţia dintr-o poziţie în alta se face ejectând o serie de trei înjurături maimuţeşti, care sunt: Ack, Eek, Ooop şi Chee. La fel, combinaţiile de insulte se modifică de la un joc la altul şi va trebui să descoperiţi singuri care este necesară pentru transformări.

Odată aflată o transformare, treceţi-o în tabel, laolaltă cu victoriile obţinute pentru a vă fi de folos în confruntarea cu JoJo. Ca o ultimă indicaţie, insulta care te va transforma din Anxious Ape în Bobbing Baboon va efectua şi tranziţia inversă. În luptele cu maimuţele loviturile vor afecta sănătatea combatanţilor, sănătate reprezentată printr-un şir de banane. Fiecare victorie va adăuga câteva banane în contul lui Guybrush, de aceea e recomandabil să vă luptaţi cu cât mai multe maimuţe înainte de a ajunge la JoJo.

Odată ce l-ai învins pe JoJo, poţi să-i iei pălăria. Ieşi din Monkey Town şi mergi spre Capul Gigantic de Maimuţă. Pune pălăria pe capul maimuţei şi foloseşte banana picker-ul cu nasul maimuţei pentru a deschide uşa. Intră în camera de comandă, foloseşte Gubernatorial Symbol la locul potrivit şi maimuţa robot va fi activată.

Şi ajungi din nou pe Melee Island, la timp pentru a afla că Ozzie vrea să-şi folosească Ultimate Insult-ul pentru a demoraliza toţi piraţii. Ia scândura şi foloseşte-o pe turnul cel mai mic. Urcă în turn şi foloseşte din nou scândura pentru a crea o trambulină ce te va propulsa în turnul principal. Activează întrerupătorul.

Şi va începe Ultimate Monkey Comand în care protagoniştii sunt Guybrush conducând robotul şi Ozzie conducându-l pe LeChuck. Lupta se va da pe acelaşi sistem folosit în confruntarea cu JoJo, numai că de data asta nimeni nu poate câştiga (sănătatea se reface la amândoi mai repede decât poate fi scăzută).

Scopul luptei este să obţii un egal, lucru uşor de realizat dacă intri exact în poziţia în care este şi LeChuck. Dacă ai reuşit trei egaluri, LeChuck pierde practic lupta, este distrus, iar Elaine este salvată. JoJo pleacă spre Monkey Island cu robotul, Grandpa îşi reia îndatoririle de guvernator, iar tu cu Elaine redeveniţi piraţi. HAPPY END!

Ook-Eek

Tabelul 2.

Poziţia	În	AA	BB	CC	DM	GG	Vic1	Vic2
AA								
BB								
CC								
DM								
GG								











Sau ce se naşte din pisică sigur nu e câine.

Cu alte cuvinte, după un morman de *Crash Bandicot*-uri şi alte producţii cu „Crash" în titlu şi cu vietatea cu blană roşcată, despre care unii spun că e vulpe, iar alţii că e coiot (animalul, nu altceva), în centrul acţiunii, ne izbeşte „la ochean" o nouă producţie lucrată cam pe acelaşi calapod. *Crash Bash* poate fi foarte pe scurt catalogată ca „o chestie-n patru". Fără gânduri cu triunghi roşu, vă rog!

Cvartet de lăzi în bum major

(pentru lădoi, navetă şi baxuri). Dragilor, sintagma cu „o chestie-n patru" nu trebuie bătută-n cuie. În schimb, covoarele trebuie bătute, să curăţăm mizeria de după chefurile de sărbători. Am impresia (şi nici măcar nu sunt impresar) că se poate juca şi în mai puţini. Dar modul de joc rămâne acelaşi. Şi anume aruncatul cu lăzi. Care poate naşte talente. Dintre care cele mai mari cred că sunt reprezentate de băieţii care încarcă şi descarcă lăzile de apă minerală la alimentara de la parterul blocului meu într-un camion care nu opreşte motorul niciodată (pentru că şoferul „nu are baterie"), şi care pot trezi un întreg cartier fără eforturi prea mari.

Dar să lăsăm puţin deoparte viaţa „mondenă" şi să analizăm producţia în cauză. Şi cum putem face mai bine acest lucru, decât prezentându-vă desfăşurarea acţiunii respective.

Aşadar: avem la dispoziţie o „ciurdă" de personaje care mai de care mai haioase, animale, monştri şi alte vietăţi, mai avem la dispoziţie un pătrat (cu laturile egale), presărat cu un sortiment variat de lăzi, cutii, navete, baxuri şi alte forme de ambalaj paralelipipedice, care se vrea a fi ringul de luptă.

Patru dintre personajele amintite mai sus, controlate de patru butonatori nervoşi, vor lupta pentru supremaţie, glorie şi independenţă! Să cânte imnul!





Când te lasă cutia... dai şi cu pumnul!

Deşi „arma" principală din joc este reprezentată de aruncatul cu cutia (Nu cutia de bere! Nici de conserve!), în momentul în care aceste arme total neconvenţionale sunt epuizate, se poate trece la o luptă mai bărbătească, şi anume cu pumnul.

Şi dă-i, şi luptă, şi dă-i să zacă, şi mare atenţie că se termină timpul şi poate câştigă altul, şi ce mai încoa' şi-n colo, debandadă de-o să moară jucătorii de distracţie.



Şi ca să fie tacâmul complet, să precizăm olecuţă şi cum stă treaba cu lăzile, care sunt de mai multe tipuri.

Unele explozive, altele neexplozive, ici o cutie capcană, colea un molotov de mere, care ridică doar sănătatea, vedeţi voi care-i afacerea că eu nu mai stau, mă duc aţă acasă, că vreau să-i prind pe băieţii care descarcă apa minerală, să joc la ei în camion o partidă pe viu. BRB!

Dr. Pepper



Gen: Arcade
Producător: Universal Interactive Studios
Ofertant Sony Overseas
Telefon: 012244710

THIS IS FOOTBALL 2



Simulator în care dai cu piciorul...

...În minge! Păi, ce ați crezut? Că doar noul titlu al celor de la **Team Soho** este chiar așa de slab calitativ încât să nu merite atenția noastră? Nici pomeneală! Dacă luăm în considerare succesul primei producții a seriei, ne dăm seama că acest lucru nu este posibil. Este adevărat că în domeniul simulatoarelor fotbalistice (chiar și cele ce se adresează posesorilor de console) concurența este acerbă, și poate că am fi așteptat ceva mai mult de la *This Is Football 2*, însă mai mult ca sigur că pasionații genului vor îndrăgi și această nouă creație, care vine cu o grămadă de elemente noi menite să-i atragă pe respectivii gameri.

Acesta este fotbalul!

Și anume, un joc inventat de un englez care se cam plictisea, și care a umplut o bășică de piele cu paie și cârpe, a înfipt patru bețe în pământ, și a chemat o ceată de nebuni, să alerge după respectiva „gâlmă de piele" și să-i care șuturi. Bineînțeles că regulile s-au mai stilizat de atunci, dar la bază au rămas cam aceleași: un teren sau, mai bine, o duzină de stadioane modelate fidel după cele reale, două echipe (pe care, între noi fie vorba, le vom putea alege dintr-un număr de peste 350 de echipe din întreaga lume), o minge, care este întotdeauna la fel, și o miză, care poate fi de exemplu una dintre cele ț-șpe' trofee ce pot fi cucerite în jocul nostru, sau deblocarea unei echipe sau a unui stadion surpriză. Surprize, surprize! Cu duiumul! Spre exemplu noile driblinguri introduse pentru a da culoare jocului, precum și cele șase noi strategii de joc, cei peste 6500 de jucători reali pe care avem ocazia să-i întâlnim (e mult sau puțin?), un sistem de pase refăcut total, care oferă o varietate mult mai mare de faze și de ocazii de joc, comentarii pentru toate gusturile, realizate de către o mână de profesioniști, un AI super lucrat, care dă savoare meciurilor disputate în modul single-player, și care poate fi observat mai ales în cazul portarului care va fi un adevărat Lobonț în zile mari (1 Decembrie, de exemplu). Toate acestea sunt aturile necesare unei producții din domeniul fotbalistic pentru a avea lipici la gameri. Cum arată toate aceste caracteristici ale jocului în realitate și în ce măsură schimbă ele aspectul general al jocului față de cel cu care ne-a obișnuit prima producție a seriei? Depinde de gusturile fiecăruia! Tocmai de aceea nu mă voi lansa în comentarii legate de acest aspect. Personal, cred că *This Is Football 2* este un titlu pe care cei pasionați de fotbal trebuie să-l parcurgă.







Pe teren

Din punct de vedere al graficii, titlul celor de la **Team Soho** se prezintă așa cum este normal să se prezinte un nou membru al unei familii de jocuri, adică, mai pe scurt, arată mai bine decât predecesorul ei. În măsura în care se poate așa ceva la un simulator fotbalistic. Personajele, în speță jucătorii, arată mai bine, sunt mult mai detaliați, terenul este prezentat și el mai în detaliu, avem parte și de secvențe cinematice realizate cu engine-ul jocului, care subliniază cele mai importante momente ale jocului, sistemul de reluări este mult mai complex, oferindu-ne posibilitatea de a analiza atent toate fazele importante ale jocului.



Sound-ul jocului este specific genului, adică un amalgam de încurajări și fluierături sau huiduieli, la care se adaugă și câteva zgomote scoase de contactul dintre minge și diverse obiecte, și din când în când câte un „tril arbitricesc". Peste toate un comentariu suculent.

Suportul pentru multiplayer oferă posibilitatea desfășurării unor meciuri încrâncenate, aspre, în care se vor încleșta talentele fotbalistice. Toate aceste elemente, realizate ca la carte, constituie rețeta pentru un adevărat simulator fotbalistic. Succesul lui *This Is Football 2* pare certitudine. Am dreptate?

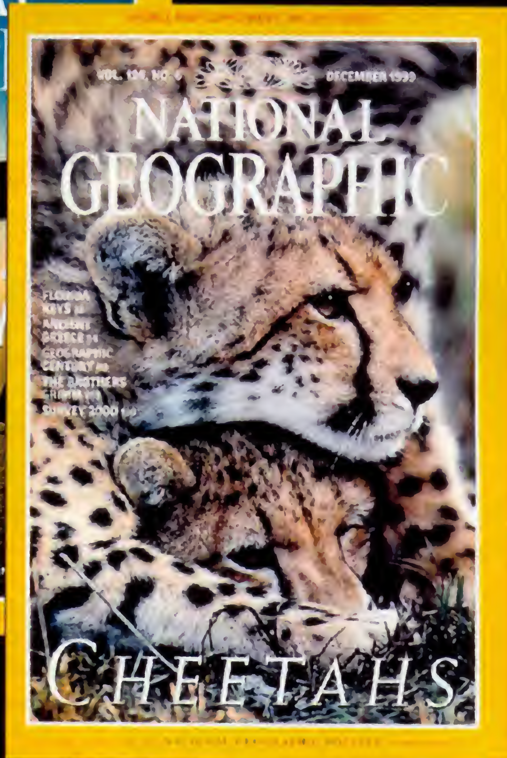
Dr. Pepper



Gen: Simulator fotbalistic
Producător: Team Soho
Ofertant Sony Overseas
Telefon: 012244710

The Complete National Geographic – The Year in Review 1999





... sau unul din cele mai serioase motive de a face ochii cât cepele!

Încă de la o vârstă fragedă, am fost atras cum nu se poate mai mult de documentarele științifice de la televizor. Iar când, pe vremea lui Ceau, la televizor a început să se dea numa' Ceau, am avut marele noroc ca un coleg de-al meu să fie odrasla unei mândrețe de nomenclaturist. Care se dovedea a fi un om de oarece deschidere, căci a avut grijă să-și aprovizioneze fiul, nu se știe pe ce căi, cu cele mai recente, pe atunci, numere ale extraordinarei reviste National Geographic. Și uite cum, prin ricoșeu, nici eu nu am rămas un troglodit, având în această revistă o excepțională sursă de informare, dar și un nesecat izvor de satisfacții estetice. Pentru că, pe lângă articolele de o ținută științifică și reportericească ireproșabilă, sunt fotografiile, celebrele fotografii din National Geographic. Mi s-a întâmplat ca în fața frumuseții unor astfel de imagini să rămân ore în șir cu ochi ca ai lui Jar Jar Binks (din articolul alăturat), cu imaginația complet zburătăcită către țări mai calde, sau, dimpotrivă, mult, mult mai reci.

Drept este, și acum, la cinșpe ani de atunci, m-aș mai holba într-un National Geographic, da' voi știți cât costă? Așa că am tras un ușor răcnet de bucurie atunci când am primit la redacție un CD multimedia ce conține colecția pe întregul an 1999 al celebrei reviste. Da, totul este acolo, toate articolele și, bineînțeles, toate imaginile din '99!! Adică, în aproape 1800 de pagini (ce includ și reclamele din revistă, uneori la fel de interesante în text și imagine ca și articolele), veți găsi mai mult de 90 de articole, cu peste 1800 de imagini (pe bune, zău, chiar atâtea!). Interfața prezentării multimedia este bine concepută, permițând căutarea articolelor pe diverse criterii, funcții de zoom și de printare a imaginilor. Iar prețul CD-ului ce conține această colecție este de multe ori mai mic decât cel al „omoloagelor" din hârtie și cerneală. Fapt pentru care mă bucur că distribuitorul acestui CD mi-a comunicat că are CD-uri cu colecții National Geografic și din alți ani. Pe care, este limpede, vi le recomand mai mult decât călduros. Dar, cred că este cel mai bine să las imaginile să grăiască. Mai puține vorbe, mai multe poze. Zău că merită. National Geographic rulez!

Marius Ghinea







Producător:	**SoftKey**
Distribuitor:	**Broderbund**
Ofertant:	**Monosit Comimpex**
Tel:	**01-330.23.75**
Fax:	**01-330.63.51**
Preț:	**12 USD**

STAR WARS Jar Jar's Journey! ADVENTURE BOOK



Forța fie cu mintea ta!

Ăăăă, adică, nu vreau sa spun că vă urez să aveți și un braț gros și vânjos, pe lângă brazdele înguste, adânci și dese ale circumvoluțiunilor de pe creierul vostru. Nu, în acest caz este vorba despre salutul cavalerilor Jedi din foarte cunoscuta serie a filmelor Star Wars. Deci, nu încape îndoială că avem de-a face cu un produs multimedia destinat minților, ba chiar minților cele mai tinere („ages 4 & up" scrie pe cutie), al cărui scop este tocmai acela de a ajuta la „aratul" cu circumvoluțiuni pe creierele celor mici, prin diverse activități și exerciții amuzante. Producătorii, **Lucas Learning**, afirmă în acest sens că *Star Wars Jar Jar's Journey* va dezvolta următoarele abilități ale copiilor: cititul, rezolvarea de probleme, exersarea memoriei, creativitate, coordonarea ochi/mână, vocabularul, ascultarea (nu obediența, tovarăși părinți, nu supunerea, ci audierea), identificarea vizuală, precum și foarte importantele aptitudini de lucru cu computerul.

Cu ochii pe poveste...

Să nu vorbești de exoftalmie în casa subacvatică a personajului principal al *Star Wars Jar Jar's Journey*! Aceasta pentru că este vorba de simpaticul Jar Jar Binks, gunganul mereu neîndemânatic și buclucaș ce îi însoțește pe cei doi cavaleri Jedi pe care i-am cunoscut în *Star Wars Episode I The Phantom Menace*. De fapt, *Star Wars Jar Jar's Journey* este tocmai povestirea acestui episod al *Star Wars*, de către mai multe din personajele care participă la acțiunea filmului. Deci, copiii pot să dea un simplu clic pe un anumit buton, și vor asista la adaptarea în imagini animate a filmului, povestită pe rând ba de Jar Jar Binks, ba de Regina Amidala sau de micul Skywalker. În total sunt 14 scene animate în care sunt descrise aventurile ce se țes în jurul încercării de cucerire a planetei Naboo, tentativă dejucată de cavalerii Jedi, ajutați de bravul Jar Jar Binks și de cel ce va fi cunoscut în viitor sub numele odios de Darth Vader.



Cântă, dicționare, cântă!

Una din cele mai haioase facilități oferite de *Star Wars Jar Jar's Journey* este aceea că, în textul povestirii apar cuvinte marcate prin culoare sau subliniere, ce pot fi explicate printr-un simplu clic. Dar „explicația" nu este una obișnuită, ci constă într-un cântecel amuzant al cărui text lămurește cuvântul cu pricina. În mai multe stiluri, și cu voci diferite ce intepretează respectiva explicație, această găselniță a producătorilor mi se pare foarte inspirată și, mai ales, atractivă. Apoi, mai există cuvinte care, printr-un simplu clic, pot fi schimbate pe rând cu sinonimele lor. Important este faptul că lectura textului respectiv de către personajele povestirii este reluată și cu noile cuvinte, pentru audierea de către copil și înțelegerea lor în context.

La joacă

Foarte interesant mi se pare faptul că mare parte a scenelor din povestirea Episode I sunt legate de șase jocuri pentru cei mici, ce se adresează unei aptitudini anumite ce poate fi dezvoltată prin joacă. Spre exemplu, în „C-3PO's Picture Match" va trebui să rețineți și să potriviți imaginile anumitor personaje. În „Jar Jar's Colouring Centre" veți descoperi că aveți la îndemână o adevărată carte de colorat, în care veți putea colora după pofta inimii personaje și scene din *Star Wars Episode I*. „Jar Jar's Bongo Maze" este un joc clasic de tip labirint, în care va trebui să treceți cu submarinul Bongo prin centrul planetei Naboo, pentru a ajunge la Regina Amidala, ce trebuie avertizată asupra pericolului ce o pândește. Apoi, în „Fode & Beed's Crazy Creatures" veți putea combina elemente de la diverse personaje, pentru a obține cele mai ciudate creaturi.

Dar, pentru a exersa ochiul și urechea zău că nu se poate găsi un joc mai bun decât „R2-D2's Flashing Lights". Vă veți găsi în compartimentul generatorului câmpului de protecție al navei regale a Reginei Amidala, încercând să-l ajutați pe celebrul butoi metalic pe roate R2-D2 să repare generatorul defect. Sarcina voastră este de a repeta seriile de lumini și sunete pe care le vedeți/auziți, până când veți genera prin acest procedeu suficientă energie pentru câmpul de protecție al navei regale.

Deși creațiile anterioare ale celor de la **Lucas Learning** (*Pitdroids, Gungan Frontier, Droidworks* și *Yoda's Challenge*) ne-au demonstrat deja că în domeniul amuzamentului educațional aceștia sunt mereu la înălțime, simt nevoia să vă reamintesc acest lucru. Mai ales că *Star Wars Jar Jar's Journey* nu este cu nimic mai prejos față de predecesorii săi, atât la grafică, sunet, dar și la posibilitățile de distracție educativă.

Marius Ghinea

Producător:	Lucas Learning
Distribuitor:	Ubi Soft
Ofertant:	Ubisoft Romania
Tel:	01-2316769
Fax:	01-2316766

Snowboards



Plăcerea de a aluneca liber

Dacă ați crezut că această rubrică nu va avea nici un viitor în revista noastră, ei bine, dați-mi voie să vă dezamăgesc și prin „catâreasca"-mi îndârjire voi încerca de acum încolo să iau câte un sport specific anotimpului în care ne aflăm, prezentându-l atât cât este nevoie ca fiecare dintre cititorii noștri să-și facă o idee cam cu ce se mănâncă (și se bea)!

Nu degeaba am intitulat articolul din numărul de ianuarie „Alternativele Pețeului", pentru că aceste sporturi, extreme sau nu (cum vreți voi), sunt o altă modalitate de a vă relaxa mânuțele voastre fragile, chircite de atâta strafe de *Quake*, sau ochișorii voștri atât de solicitați de un SC în rețea!

Ce să mai spun de maniacii de single player pe care îi uită Dumnezeu în fața calculatorului (da, ce te uiți așa de lung la aceste rânduri, este vorba despre tine!).

Multiplayer-iștilor! Trebuie să recunoașteți că am în vedere că jocurile în rețea îți mai dau cât de cât un contact cu realitatea: mai ieși cu Gigi de la trei la un suc sau la un film după ce l-ai umilit cu super-mega-săriturile tale cu rocket-launcher-ul. Dar nici vouă nu vă strică un pic de relaxare. Deci, la treabă!

Nu vreau să vă prezint nici o istorie a acestui sport, pe noi ne interesează doar prezentul și, bineînțeles, viitorul. Cert este că la noi în țară acest sport a prins foarte bine la tinerii între 14 și 25 de ani și a cunoscut o dezvoltare extraordinară. Îmi aduc aminte că prin anii '92 când vedeai vreun turist cu o „placă" rămâneai un pic interzis. Astăzi, snowboard-urile au ajuns să fie întâlnite mai la tot pasul, avem și campionat național de snowboard, ce mai... suntem gata să intrăm în Europa!



Tombola LEVEL și ROSSIGNOL

Începem în acest număr o serie de tombole organizate împreună cu Rossignol. La debut, oferim ca premii o pereche de mănuși, o șapcă și o pălărie Rossignol.

1 Câte feluri de plăci sunt prezentate în articolul de mai sus?

A) 5 B) 3 C) 1

Tombola LEVEL și ROSSIGNOL

Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Publishing SRL, OP 2, CP 4, 2200 Brașov.

1 [ ]

2/01

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Pe scurt, că timpu-i şi mai scurt. Există trei categorii de plăci, fiecare din ele fiind axată pe un anumit aspect al acestui sport.

AIR (soft)

- trambuline amenajate
- sărituri artistice
- placă uşoară şi elastică, cu coada mai rigidă, pentru aterizări mai bune

POWDER (soft)

- pentru zăpadă proaspătă, neatinsă
- faţa plăcii este mai lată, pentru o mai bună stabilitate

FREERIDE-ALPIN (soft-hard)

- plăci direcţionale, rigide pentru o mai mare stabilitate la viteze mari
- pentru carving şi bordercross
- competiţie, slalom special, uriaş şi super G

Pentru cei mai curioşi din fire, iată şi două intervale de preţuri (echipament complet – placă, legături şi bocanci):

Soft - Minim 7.000.000 - Maxim 13.000.000
Hard - Minim 9.000.000 - Maxim 14.000.000

După cum vedeţi, aceste „scule" ajung cam la preţul unui PC de dotare medie, şi, cine ştie, poate că am reuşit cu acest articol să vă bag „microbul" la câţiva dintre voi.

Ne-om vedea pe pârtie!

K'shu



UNBREAKABLE



„Impactul a avut loc la 3.15 p.m. Prima maşină a fost ruptă în două şi trimisă în două direcţii diferite. A doua maşină cu pasageri a fost strivită şi târâtă aproape 120 de metri. Resturile au fost răspândite pe o suprafaţă de un kilometru şi jumătate. 118 persoane şi şapte membri de echipaj erau în trenul de pasageri... Există un singur supravieţuitor."

Ce aţi spune dacă ar exista oameni care scapă în permanenţă de cele mai îngrozitoare accidente, care nu se îmbolnăvesc niciodată sau care nu au avut vreodată o zgârietură sau o vânătaie? Probabil doar că sunt... indestructibili!



Unul din aceste personaje ne este prezentat de către M. Night Shyamalan în noul său film *Unbreakable*. Bruce Willis îl întruchipează pe David Dunn, singurul supravieţuitor al unui accident feroviar violent. Samuel L. Jackson, cu misterul său, joacă rolul lui Elijah Price, un străin ciudat, care oferă o explicaţie bizară asupra salvării miraculoase a lui David, o explicaţie care ameninţă însă să schimbe destinul acestuia.

Filmul prezintă totodată un om cu probleme şi emoţii ca oricare altul dintre noi. David Dunn nu se simte împăcat cu propria sa viaţă. Pur şi simplu nu s-a integrat şi nu ştie care este rolul său pe această lume. Nu este fericit nici în postura de soţ şi tată, şi nu este mulţumit nici de slujba sa.

În urma accidentului, David începe să privească cu alţi ochi viaţa.Totodată, începe să audă din nou vocile pe care le-a ignorat dintotdeauna. Şi, întâmplătoare sau nu, întâlnirea cu Elijah îl conduce la o adevărată introspecţie în viaţa sa şi la descoperirea trecutului. Elijah joacă rolului unui adevărat profet, care îi arată lui David care sunt drumurile între care poate alege, însă, în acelaşi timp, îi indică direcţia cea bună.

Unbreakable nu este numai un thriller. Împletirea elementelor de suspans cu cele fantastice şi cu accentele dramatice, vor face din el fără îndoială un adevărat succes.

Distribuit de Glob Com Media
Data apariţiei pe marile ecrane: mijlocul lunii februarie

Lupta cu înălţimile
Vertical Limit



Un film de acţiune emoţionant, în care acţiunea nu este reprezentată de focuri de armă, urmăriri cu maşini şi explozii. De data aceasta, cea mai înficoşătoare este natura.

Liniştea deplină, zăpada, frigul şi limitele umane sunt elementele care alcătuiesc suspansul. Filmul prezintă povestea tânărului căţărător Peter Garrett (în rolul căruia îl putem vedea pe Chris O'Donnell), care trebuie să organizeze o expediţie de salvare de pe K2, al doilea vârf al lumii. Peter îşi riscă viaţa pentru a o salva pe sora sa Annie (Robin Tunney) şi echipa sa de căţărare (Bill Paxton şi Nicholas Lea). Cu ani în urmă, cei doi fraţi au fost implicaţi într-un accident de alpinism zguduitor. Pentru a se salva, Peter şi Annie au trebuit să taie frânghia de care era ancorat tatăl lor şi să-l condamne astfel la moarte. După acel accident Peter a devenit un fotograf izolat de lume, iar Annie doreşte să împlinească visul tatălui ei.

K2, cel mai neîndurător munte din lume, unde au pierit peste 50 de alpinişti de-a lungul timpului, i-a prins în ghearele sale şi pe Annie şi echipa sa. Pentru salvarea acestora, Peter organizează o expediţie (formată din şase persoane care de care mai ciudate), care are pe lângă pericolele ridicate de munte şi un alt inamic: timpul.

Cei trei pot rezista doar câteva ore în crevasa de gheaţă de la 8.000 de metri în care au căzut, deci echipa lui Peter va trebui să facă imposibilul pentru a-i salva. Filmul este plin de suspans şi vă va ţine atenţia încordată până la sfârşit.

Distribuit de InterComFilm Romania
Data apariţiei pe marile ecrane: 9 februarie

Jocul anului

Gamer's Choice Awards

În numărul din luna decembrie a anului 2000 am introdus în paginile revistei un chestionar care să ne ajute la întocmirea unui clasament pe categorii al jocurilor apărute în respectivul an. Foarte mulți dintre voi ați răspuns provocării noastre de a vă exprima referințele și iată și rezultatele!

Real-Time Strategy (RTS)
Câștigător: RED ALERT 2

Exemplul perfect al zicalei „cei din urmă vor fi cei dintâi", ultimul RTS important apărut în 2000 a câștigat admirația cititorilor LEVEL. Având în spate succesul seriei Command&Conquer, producătorii de la Westwood au demonstrat încă o dată că își merită pe deplin faima.

Turn-Based Strategy (TBS)
Câștigător: SHOGUN: TOTAL WAR

Unul dintre TBS-urile care au plăcut mai ales datorită atmosferei extrem de bine create. Puternicul iz japonez ce a însoțit acest extrem de bine realizat TBS a propulsat Shogun: Total War pe primul loc în preferințele cititorilor noștri.

First Person Shooter (FPS)
Câștigător: SOLDIER OF FORTUNE

Se pare că în ultimul timp cele mai populare FPS-uri s-au dovedit au fost cele ce au reușit să se apropie cât mai mult de realitate. Nu este, deci, nici o surpriză că Soldier of Fortune a fost cel mai apreciat FPS din acest an.

Mențiune specială: DEUS EX

Foarte aproape de Soldier of Fortune în topul cititoriilor s-a aflat superbul Deus Ex. Complex, susținut de o poveste acaparantă, un gameplay fără prea multe minusuri și având o puternică tentă RPG, Deus Ex a câștigat definitiv admirația gamerilor.

Role Playing Game (RPG)
Câștigător: DIABLO II

Mai mult ca sigur, câștigătorul la categoria RPG nu surprinde pe nimeni. Unul dintre cele mai așteptate jocuri din ultimii ani este cu siguranță unul dintre cele mai „butonate" jocuri în România. Tocmai de aceea, deși noi am fi zis altfel, Diablo II este RPG-ul preferat al cititoriilor LEVEL.

Mențiune specială: BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

Deși nu a amenințat nici măcar o clipă supremația Diablo II-ului, Baldur's Gate 2 (un joc care se apropie mai mult de definiția de RPG decât DiabloII) a reușit să câștige admirația a suficient de mulți jucători de pe la noi. Bravo!

Adventure
Câștigător: THE LONGEST JOURNEY

Cel mai „gustat" adventure al anului 2000 s-a dovedit a fi The Longest Journey, unul dintre cele mai bune jocuri din ultimii ani care a câștigat respectul atât al cititorilor cât și al redactorilor LEVEL.

Mențiune specială: ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Ce mai dură luptă s-a dus cu siguranță la categoria Adventure. Deși pe ultima sută de metri The Longest Journey a reușit să câștige, Escape from Monkey Island rămâne un titlu de referință.

Action
Câștigător: DELTA FORCE: LAND WARRIOR

Fără milă, DF3 a reușit să anihileze orice concurență în domeniul său. Multiplayer-ul este cu siguranță cel care a prins cel mai mult la public, dar ne gândim că altul ar fi fost rezultatul dacă am fi propus în top, să zicem, Counter-Strike.

Simulatoare zbor/spațiale
Câștigător: FLANKER 2.0

Deși nu ne așteptam, cititorii LEVEL au ales ca cel mai bun simulator de zbor al anului jocul Flanker 2.0. Punctul forte al acestui joc este, cu siguranță, realismul, mult mai accentuat decât în majoritatea celorlaltor simulatoare. Să fie primit!

Mențiune specială: CRIMSON SKIES

Microsoft a reușit să acapareze joystick-urile națiunii de gameri printr-un simulator în care pe primul loc se află factorul FUN. Mai adăugați grafica excelentă și o să înțelegeți de ce Crimson Skies s-a aflat aproape de a câștiga categoria Simulatoare zbor/spațiale.

Simulatoare sportive
Câștigător: FIFA 2001

Sportul rege din viața de zi cu zi a românilor reușește să ocupe tronul și pe calculator. Cu o grafică mult îmbunătățită și un gameplay rapid și acaparant, FIFA 2001 câștigă titlul de cel mai bun Simulator Sportiv.

Simulatoare auto
Câștigător: NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

Excelenta serie Need For Speed nu se lasă mai prejos nici în anul 2000 și continuă seria succeselor cu superbul Porsche 2000. Un procentaj de voturi care nu lasă loc de discuții ne convinge că ați vrea cu toții niște Porsche-uri.

Simulatoare
Câștigător: THE SIMS

Jocul care a readus în actualitate genul Sim. O idee inovatoare și un joc extrem de plăcut au propulsat jocul The Sims pe primul loc nu numai la categoria Simulatoare.

Add-on
Câștigător: AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS

Un add-on adevărat care merită primul loc cu care l-au fericit cititorii LEVEL. O grafică mai bună, o poveste mai acaparantă și un feeling mai intens, iată atuurile lui Age of Empires II: The Conquerors.

Cel mai original joc al anului
THE SIMS

Într-adevăr cel mai inovator și mai de succes joc din ultimii ani. Ideea din The Sims este una ce nu a mai fost exploatată până acuma, iar cei care au avut curajul să o transforme într-un joc (Maxis/EA) au fost răsplătiți din plin de cititorii Level, primind titlul de „Cel mai original joc al anului".

Cea mai mare dezamăgire a anului
MDK2

Urmașul extraordinarului MDK a fost așteptat cu sufletul la gură de mai toți cititorii LEVEL. Speranțe mari și o dezamăgire uriașă. MDK2 nu a reușit să recreeze succesul primului MDK, astfel încât primește din partea voastră titlul de „Cea mai mare dezamăgire a anului".

De remarcat: DIABLOII

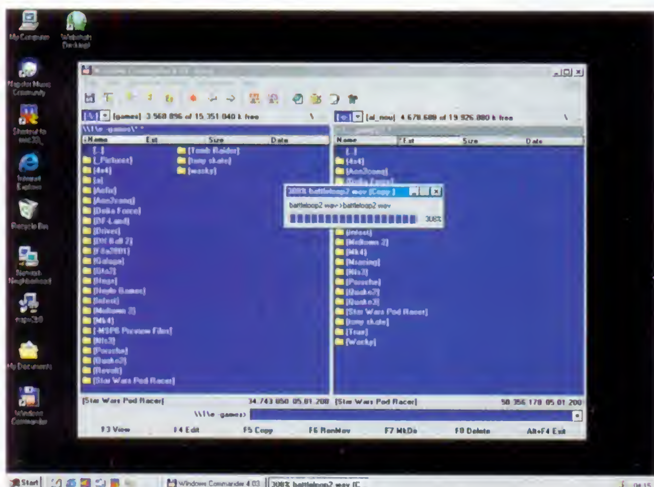
Ei da, deși a fost considerat cel mai bun RPG și cel mai bun joc al anului, Diablo II a fost extrem de aproape de a fi și cea mai mare dezamăgire a anului. Atenție Blizzard!

Cel mai bun joc al anului
DIABLOII

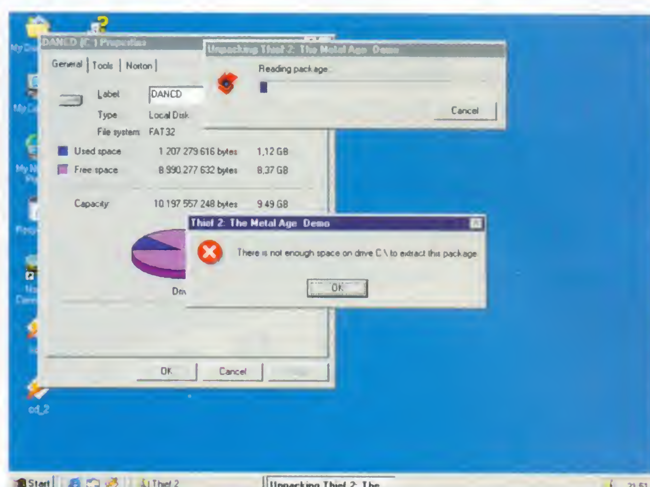
Rezultatul întâmpinat cu suspiciune și nedumerire de către redactorii LEVEL, reprezintă totuși părerea cititorilor LEVEL. Astfel, Diablo II primește din partea voastră titlul de „Cel mai bun joc al anului". Să-l poarte sănătos!

Patch

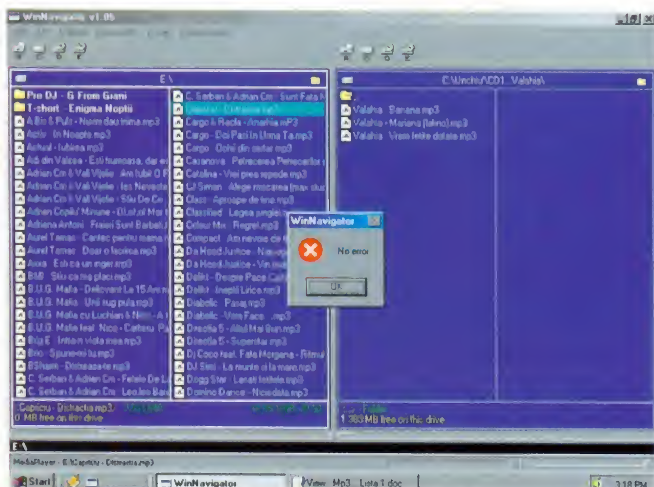
A mai trecut o lună, am mai primit o sumedenie de mail-uri de la voi, din care am selectat câteva.



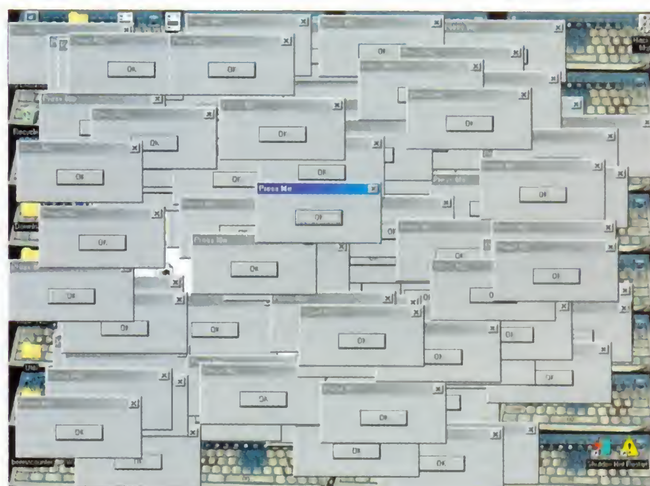
Cred că tocmai am dat de o nouă definiție a conceptului „sigur 100%"! imagine primite de la Florin



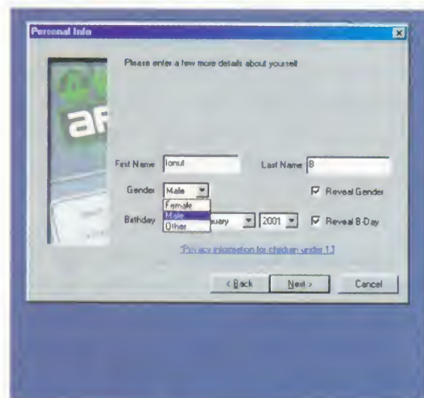
Iată şi un demo foarte pretențios imagine primită de la Dan Claudiu Dragoş



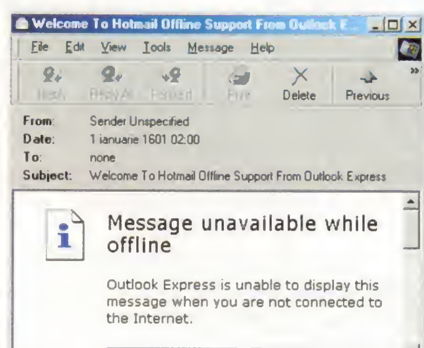
Totuşi, îi mulțumim calculatorului că ne-a adus aminte că nu are nici o eroare imagine primită de la Leprikorn



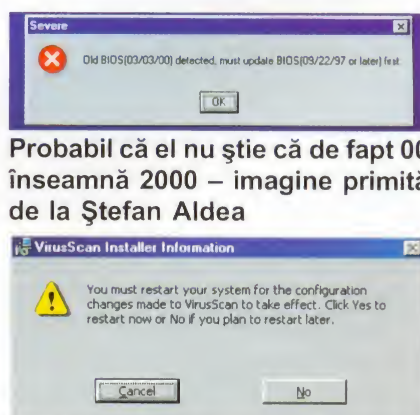
Nici nu vreau să mă gândesc dacă toate acele butoane ar fi început, printr-o minune, să strige „press me!" – imagine primită de la Infinity Guy



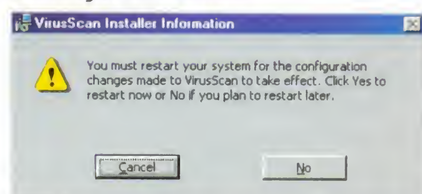
Nu vreau să intru într-un clişeu, dar cei care sunt de gen „other" să facă un pas în față – imagine primite de la Florin



După cum spuneai şi tu, probabil că l-a trimis Mihai Viteazu (la Şelimbăr, în loc de bardă avea un notebook şi uite-aşa azvârlea cu el în turci!) – imagine primită de la Liviu Ioniță



Probabil că el nu ştie că de fapt 00 înseamnă 2000 – imagine primită de la Ştefan Aldea



Calculatorul meu se simte mai uscat, mai protejat! Toate bune până aici, dar unde-i YES-ul? – imagine primită de la Petre Sacrieru

Ne puteți trimite capturi de ecran, scanări, fotografii pe adresa redacției (OP 2 CP 4 Braşov 2200) sau la cristian_caşcaval@level.ro (cu subiectul Pt. PATCH). Imaginile trebuie să fie surprinse de voi (asupra faptului!) iar formatul lor: BMP, PCX sai TIFF (eventual compresate cu ZIP, ARJ, RAR). Trucajele nu vor da bine la nota finală, deci nu vor fi publicate. Nu se dă nici un premiu (doar recunoaştere națională şi internațională)! Câştigătorul (stimei noastre nemărginite) din acest număr este: Florin.

Pe un drum venea o roată...

M.G., pilot de testat volane, se grăbeşte cu 250 km/h să vă împărtăşească din experienţele lui cu 5 astfel de „roţi".

Iată, deci, că pe biroul meu au poposit pe rând cinci volane, destinate testării în probe hotărâtoare de viteză şi anduranţă. În acest scop am folosit mai ales excepţionalul *Need For Speed Porsche 2000* (deşi prefer forma cu „*Unleashed*"), şi pe alocuri interesantul *Grand Prix 3*. *NFS PU* mi s-a părut ideal pentru acest test pentru că oferă în primul rând cea mai realistă modelare fizică a comportamentului unui automobil, ce a fost până în acest moment realizată într-un joc. Apoi, în joc apar, tot excelent redate sub aspectul realismului, mai multe tipuri de teren din categoria acelora care pun probleme piloţilor auto: zăpadă, gheaţă, macadam, noroi. Dar cred că este cazul să trec rapid în revistă şi unele din elementele pe care le-am luat în considerare pe parcursul acestor teste.

Primul lucru pe care îl faci cu un volan este să îl fixezi de masa sau biroul pe care obişnuieşti să te joci. Am fost deci atent cât de simplu se poate face această operaţiune, şi cât de stabilă şi sigură este poziţia volanului. Apoi, am pus mâna pe volan şi am încercat să văd: este recomandabil să-ţi laşi greutatea ambelor mâini pe el? Pentru că, într-un GP3 la care ai de făcut câteva zeci de ture, este bine să îţi poţi lăsa mâinile pe volan ca să nu ţi se contracte musculatura, sau să apară dureri în braţe. Testul cu lăsarea mâinilor cu toată greutatea pe volan este unul subiectiv, şi ţine de impresia de soliditate a construcţiei pe care ţi-o face volanul, prin felul în care este montat în consolă, dar şi consola, prin sistemul său de prindere de masă.

Oricât aş părea de tipicar, simt nevoia să fac aici o mică teorie a pedalelor cu care sunt dotate astfel de volane, pentru a lămuri felul în care le-am apreciat. Vedeţi voi, am observat de-a lungul timpului că există mai multe feluri de a folosi aceste pedale, în funcţie de preferinţa diferiţilor utilizatori.

Unul din motivele de disconfort la folosirea pedalelor pentru picioare este faptul că partea pe care îţi aşezi călcâiul este aderentă, având tendinţa de a-ţi ţine călcâiul pe loc. Dar, de cele mai multe ori, pedalele sunt făcute la rândul lor în aşa fel încât să nu-ţi lase talpa să alunece pe ele. Rezultă de aici că, la apăsarea unei pedale, ori călcâiul trebuie să alunece pe consola suport, ori talpa trebuie să alunece pe pedală. Ceea ce, dată fiind aderenţa la ambele, va fi dificil. Dacă eşti încălţat, vei fi clar incomodat de această problemă. Cea mai bună soluţie ar fi să porţi numai ciorapi, care vor aluneca lejer pe orice pedală. Dar, acest lucru nu este posibil în orice situaţie.

Apoi, unii dintre noi preferă să folosească pedalele la un singur picior, cel drept, pentru a se feri de posibilitatea „ameţirii" controlului asupra maşinii prin apăsarea simultană, cu ambele picioare, a frânei şi acceleraţiei. Mai există un motiv pentru care este de preferat să-ţi aşezi consola pedalelor într-o parte, spre folosire numai cu piciorul drept. Acest motiv este simplu de sesizat de către domnii care au picioarele mai solide în partea lor superioară, şi nu şi le pot apropia prea mult fără anumite inconveniente...

Numai că, la folosirea unui singur picior pentru pedale, problema cu aderenţa tălpilor la pedale şi la consola suport devine şi mai neplăcută. Soluţia este să stai cu piciorul suspendat în aer, fără a-ţi sprijini călcâiul pe consolă. Dar cele mai multe dintre consolele cu pedale nu rămân „lipite" pe podea, sau alunecă pe aceasta, din cauza arcului puternic al pedalelor. Până la urmă, o idee bună este să ţii cu celălalt picior apăsată marginea consolei, astfel încât să o menţii pe loc. Oricum, la atâtea probleme cu consolele pedalelor, vă daţi seama că am încercat să descopăr care ar fi cel mai bun mod de folosire a fiecărui volan în parte.

Un aspect care mi s-a părut demn de luat în seamă a mai fost cel al dotării volanului cu software de configurare şi control, pentru că astfel de utilitare îşi dovedesc nu o dată folosul în exploatarea optimă a volanului.

Marius Ghinea

Microsoft SideWinder Force-Feedback Wheel

Un prim element care m-a impresionat în bine la acest volan produs sub numele **Microsoft** a fost extraordinara uşurinţă cu care acesta poate fi fixat pe masă. Un simplu şurub, solid, dintr-un material plastic special, completat de o clapă, rezolvă rapid şi foarte sigur poziţionarea volanului pe masa de joc (masa de joc!... mai lipseşte postavul verde...). Construcţia volanului este excepţional de solidă, *Microsoft SideWinder Force-Feedback Wheel* trecând cu surle şi trâmbiţe testul lăsării mâinilor pe volan cu toată greutatea. Pur şi simplu, acest volan inspiră încredere. Un plus mi s-a părut şi dimensiunea mică a consolei volanului, foarte compactă, care ocupă un spaţiu redus pe masă, lăsând lejer loc şi tastaturii PC-ului. Acest lucru nu este deloc de neglijat, deoarece îţi lasă tastatura la îndemână pentru momentele când devine necesară în joc.

Pe volan se află şase butoane, trei la stânga şi trei la dreapta. Pentru schimbarea vitezei există două clape în poziţia clasică, în spatele volanului, câte una de fiecare parte. Un buton mare, central, aflat pe butucul volanului, este dedicat comutării pe mod de funcţionare force-feedback sau încetării folosirii acestei funcţii. Designul volanului pare orientat spre utilizarea lui în jocuri de formulă, în care mâinile rămân mereu în poziţia fundamentală. Acest lucru este sugerat şi de faptul că singurele porţiuni din volan acoperite cu plastic cauciucat sunt tocmai cele laterale. Există însă o problemă. Cursa volanului este foarte mare, de aproape 260°, ceea ce este nefiresc pentru un volan de formulă. Mai mult, din cauza faptului că volanul este destul de gros, iar clapele de schimbare a vitezelor sunt de dimensiuni mai mici şi aşezate mai



aproape de axa volanului, vă va fi foarte dificil să schimbaţi viteza în momentul unui viraj în care volanul este rotit aproape de maxim. Ori, acest lucru poate deveni necesar în momentul în care doriţi să imprimaţi maşinii o tendinţă supraviratorie prin folosirea frânei de motor. Mai mult decât atât, din cauza grosimii volanului, este dificil să ajungi cu degetele mari la toate butoanele aflate pe volan. Practic, numai două din acestea, câte unul pe fiecare parte, vă vor fi în mod normal accesibile.

Pentru a uşura schimbarea vitezelor în curbe ce necesită rotaţii mari ale volanului, putem folosi setările de deadzone ale jocurilor care oferă o asemenea posibilitate de setare. În *NFS* se poate reduce unghiul de rotaţie a volanului. Dar acest lucru poate fi făcut cu *Microsoft SideWinder Force-Feedback Wheel* numai la modul virtual, deoarece volanul nu se va opri la capetele noului unghi maxim de rotaţie setat din joc. Deci, chiar dacă reduci unghiul maxim de rotaţie, nu ştii foarte clar când eşti la capătul rotaţiei efective a volanului, aşa cum este aceasta executată de joc. Iar, în situaţia în care virajul necesită o accentuare a sa, ai tendinţa să roteşti în continuare, inutil, volanul, pentru că nu ştii dacă acest lucru mai are efect sau nu. Ceea ce te poate dezavantaja, căci, în loc să foloseşti frâna de motor sau chiar frâna de mână, tu învârţi de pomană din volan. Din păcate, nici software-ul de control al *Microsoft SideWinder Force-Feedback Wheel* nu îţi poate fi de folos în această situaţie, deci, nu îţi rămâne decât să te bazezi pe instinct şi învăţarea prin exerciţiu a folosirii volanului. Pe de altă parte, softul de control al acestui volan este excelent, permiţând multiple setări de configurare, pornind de la diverse tării ale forţei de acţiune a force-feedback-ului, până la setări de deadzone central si sensibilitate a volanului. Un punct în plus este acela că *SideWinder* oferă posibilitatea ca volanul să aibă tendinţa de revenire la poziţia centrală, cu posibilitatea reglării vitezei acestei reveniri. O componentă excelentă a volanului de la **Microsoft** este consola de pedale. Aceasta are o suprafaţă mare, iar forţa necesară pentru apăsarea pedalelor nu este prea mare, fapt pentru care acestea pot fi acţionate lejer cu piciorul nesprijinit pe consolă, atunci când sunteţi încălţaţi, iar aceasta fără a fi nevoie să „ţineţi" consola cu piciorul stâng. Cu piciorul drept desculţ (dar „înciorăpat"), veţi putea să vă sprijiniţi călcâiul de consolă, aceasta fiind foarte stabilă. Un element care măreşte confortul utilizării este subţirimea consolei pedalelor. Pedalele sunt diferenţiate numai ca formă, dar foarte puţin, în timp ce forţa pe care o opun la apăsare nu diferă deloc. Cursa pedalor este suficient de mare pentru a permite un control foarte fin al acceleraţiei şi frânei. Cu riscul de a părea repetitiv, afirm încă o dată că *SideWinder Force-Feedback Wheel* are probabil cea mai comodă consolă de pedale pe care am avut până acum ocazia a o folosi.

În concluziune, pot spune că *Microsoft SideWinder Force-Feedback Wheel* este un volan robust, cu un force-feedback bun, dar cu unele scăpări în design care îl recomandă pentru jocurile în care acurateţea şofatului contează mai puţin decât spectacolul, în care o pondere importantă o are force-feedback-ul reuşit. Ca dovadă, în pachetul *Microsoft SideWinder Force-Feedback Wheel* veţi găsi şi versiunea integrală a cunoscutului joc *Monster Truck Madness 2*. Adaug convingerea pe care o am, ca utilizator de doi ani al unui joystick SideWinder, că şi volanul cu acelaşi nume va dovedi o fiabilitate de excepţie.

Thrustmaster 360 Modena Pro

Ei bine, la prima aruncătură de ochi asupra acestui model de la **Thrustmaster** am rămas cu privirea lipită de acesta. Motivul este unul justificat: acest volan este copia fidelă a unui design Ferrari original (does Modena ring a bell?). Dar, cum s-a ajuns ca monştrii sacri de la **Thrustmaster** să-şi lipească în centrul volanului produs de ei căluţul Ferrari? Simplu, **Thrustmaster** au devenit o componentă a **Guillemot International**. Ori, aceştia au o înţelegere mai veche cu firma Ferrari...



Dar, să o luăm de la fixarea de masă a consolei volanului. Aceasta se face prin metoda clasică la Thrustmaster, cu nişte cleme cu pârghie. Ia ceva timp la prima montare, dar apoi totul se montează şi se demontează de pe masă foarte rapid şi simplu. Totuşi, în cazul în care masa pe care îl fixaţi este mai subţire, va fi nevoie să mai puneţi ceva care să îi mărească grosimea. Eu, la biroul de gros de fix 1,5 cm am mai pus două bucăţele de cauciuc groase şi volanul s-a prins bine. Cu toate acestea, *Thrustmaster 360 Modena Pro* nu a trecut testul lăsării ambelor mâini pe volan cu toată greutatea.



Iar asta pentru că, deşi foarte robust construit, atât senzaţia pe care ţi-o lasă fixarea volanului în consolă cât şi fixarea consolei de masă m-a determinat să nu aplic o greutate prea mare asupra volanului.

Cred însă că aici se opreşte lista criticilor pe care le am de adus acestui model, şi voi trece la lucrurile bune. Înainte de toate, la Thrustmaster 360 Modena Pro mi-a atras atenţia materialul cu care este acoperit ÎN ÎNTREGIME volanul. Este un

cauciuc de foarte bună calitate, texturat fin, care pur şi simplu nu îţi lasă mâinile să transpire pe volan. Pe butucul volanului sunt amplasate la stânga şi la dreapta câte un buton şi câte un hat (!) cu patru direcţii. Acestea sunt perfect accesibile pentru degetele mari, dacă mâinile se află în poziţia fundamentală.

Modelul clapelor din spatele volanului dedicate schimbării vitezelor este preluat, din fericire, de la volanele **Guillemot**. Asta înseamnă clape mari, foarte uşor de acţionat în orice poziţie a volanului, dar şi arcuri mai puternice decât la vechile volane *Thrustmaster*, la care aceste clape păreau gata să zdrăngăne în locaşurile de prindere. Dar, surpriză, sub clapele de schimbare a vitezelor se află, simetric, clape destinate frânei şi acceleraţiei. Acestea au acţiune proporţională, adică asemănătoare cu a pedalelor. Deşi pare o configuraţie exotică, după câteva ture de antrenament m-am obişnuit lejer şi cu acest mod de control al maşinii. Numai că, pe lângă aceste controale, *Thrustmaster 360 Modena Pro* oferă şi un schimbător de viteză la mâna dreaptă. Acesta are o construcţie solidă, care permite sprijinirea mâinii în timpul cursei. Pedalele sunt diferenţiate, atâta ca lungime a deplasării maxime (frâna este mai scurtă), dar şi sub aspectul formei şi al forţei de apăsare necesară (frâna este mai „tare"). Cursa maximă a acceleraţiei este suficient de lungă pentru controlul fin al vitezei în viraje. Ambele pedale au arcuri puternice, iar consola în care sunt montate nu are nici greutatea şi nici suprafaţa suficient de mari pentru a permite acţionarea pedalelor cu piciorul nesprijinit. Dar atât suprafaţa consolei cât şi cea a pedalelor sunt foarte aderente, deci, recomand la acest model folosirea piciorului drept fără sprijin, în timp ce cu piciorul stâng apăsaţi consola pedalelor pentru a o fixa de podea. Dotat şi cu software-ul de configurare adecvat, *Thrustmaster 360 Modena Pro* este un volan de excepţie, cu o construcţie îngrijită, a cărui fineţe deosebită se reflectă şi asupra funcţionalităţii sale.

Recomand *Thrustmaster 360 Modena Pro* tuturor celor care au un stil de pilotaj bine gândit şi echilibrat, cu execuţii de măiestrie, în care de mare importanţă este smulgerea câte unei fracţiuni de secundă oriunde în traseu este posibil. Iar faptul că există două feluri de controale atât pentru frână/ acceleraţie cât şi pentru schimbarea vitezelor va acoperi preferinţele oricăruia dintre voi.

Genius Speed Wheel Formula Lite



Iacătă un volan cu un design aparte! În primul rând, am observat că nu este dotat cu pedale, ceea ce explică menţiunea „Lite" din numele său. În al doilea rând, acceleraţia şi frâna se află pe consola volanului, sub forma unei manete identice cu cele de gaz de la joystick-urile evoluate destinate simulatoarelor de zbor. Pe această manetă sunt amplasate patru butoane, în timp ce pe volan se află şase butoane. În spatele volanului nu se află clape de schimbare a vitezei.

Deci, este limpede cum am procedat – maneta pe post de acceleraţie şi frână, iar două din butoanele de pe manetă pentru schimbarea treptelor de viteză. Sistemul funcţionează, şi se pot chiar obţine oarece performanţe în această configuraţie. Practic, *Genius Speed Wheel Formula Lite* demonstrează destul de convingător faptul că pedalele nu sunt neapărat necesare.

Volanul, care nu este deloc cauciucat, are un diametru mai mare decât al majorităţii device-urilor de gen pe care am avut ocazia să-mi pun mânuţele până acum. Totuşi, modul în care am simţit fixarea volanului în consolă nu mi-a inspirat suficientă încredere, fapt pentru care am evitat să-mi sprijin ambele mâini cu toată greutatea pe acesta. În schimb, sistemul de prindere al consolei de masă este foarte simplu şi practic, asigurându-i acesteia o stabilitate perfectă.

Observaţia mea este că *Genius Speed Wheel Formula Lite* are o construcţie care îi arată preţul. Adică, nu lasă senzaţia de robusteţe, şi impresia cu care rămâi este că nu excelează prin fiabilitate, lucru pe care l-am remarcat la Genius şi în ceea ce priveşte gama lor de joystick-uri de preţ scăzut. Dar în cazul *Genius Speed Wheel Formula Lite*, pot spune că preţul este în perfect acord cu calitatea produsului.

Acest volan nu vine decât cu drivere, nu şi cu software de configurare. Recomand *Genius Speed Wheel Formula Lite* celor care nu doresc să cheltuiască sume mari pentru un device destinat jocurilor, şi care nici nu au pretenţii în ceea ce priveşte performanţele lor în jocurile auto ce presupun o mare acurateţe a pilotajului.

Logitech WingMan Formula GP



Un prim lucru care mi-a atras atenţia la acest volan este faptul că arată prietenos. Probabil că la această impresie au contribuit consola volanului, care este foarte mică, ocupând puţin spaţiu pe masă, şi lăsând loc berechet pentru mouse şi tastatură. Apoi, tot la capitolul „friendly design" este plasticul cauciucat de culoare galbenă cu care este acoperit volanul în zona mâinilor, în poziţia lor fundamentală.



Consola volanului este uşor de montat pe masă, dar necesită o grosime destul de mare a acesteia. Astfel încât am recurs la acelaşi artificiu pe care l-am folosit şi pentru *Thrustmaster 360 Modena Pro* – am pus două bucăţi de cauciuc care au mărit grosimea mesei, şi consola s-a fixat perfect de masă. De altfel, soliditatea volanul mi-a inspirat suficientă încredere pentru a-mi sprijini ambele mâini cu toată greutatea pe el. Totul a fost OK, *Logitech WingMan Formula GP* a dovedit că este mic

dar robust. Pe volan se află patru butoane, două dintre ele fiind extraordinar de inspirat aşezate, astfel încât printr-o deplasare scurtă a degetelor mari să poată fi acţionate în orice poziţie a volanului.

De fapt, mi-am pus „schimbătorul de viteze" pe aceste două butoane, deoarece şi *Logitech WingMan Formula GP* suferă de aceeaşi problemă ca şi *SideWinder*-ul de la **Microsoft**. Adică, are un grad de rotaţie mare, pe la 240°, dar spre capetele acestui unghi este foarte greu să acţionezi cele două clape de schimbare a vitezei. Însă, şi aici accentuez, butoanele de care vorbeam au rezolvat elegant această problemă pentru *Logitech WingMan Formula GP*, permiţând schimbarea lejeră a vitezelor în oricare poziţie a volanului.

Pedalele acestui volan au fost pentru mine o sursă de încântare. Designul lor este atât de inspirat încât, deşi suprafaţa şi greutatea consolei pedalelor sunt mici, aceasta poate fi folosită lejer cu picioarele nesprijinite. Cele două pedale sunt diferenţiate atât ca formă, cât şi sub aspectul forţei de apăsare.

Cursa acceleraţiei este suficient de lungă pentru a permite controlul de fineţe al acceleraţiei.

Deşi acest volan nu vine cu nici un fel de software de configurare, nu am avut dificultăţi în exploatarea sa. Apreciez Logitech WingMan Formula GP ca o soluţie echilibrată calitate/preţ, ce va oferi satisfacţii tuturor pasionaţilor de jocuri auto.

Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel

Acesta este fratele mai mic al versiunii Pro, sub aspectul preţului şi al anumitor funcţionalităţi. În primul rând, însăşi consola volanului este de dimensiuni mai mici, ocupând mai puţin spaţiu pe masă. Sistemul de fixare de masă este unul moştenit de la volanele Guillemot, şi asigură suficientă stabilitate, datorită căreia *Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel* a trecut cu succes testul lăsării mâinilor pe volan, cu toată greutatea.

Volanul este acoperit cu cauciuc numai în zona poziţiei fundamentale a mâinilor. Asemănător cu versiunea Pro, şi acest volan are un unghi de maxim de rotaţie de aproximativ 190°, suficient de mare, dar şi suficient de mic pentru a putea avea acces lejer la clapele de schimbare a vitezelor. La care, întocmai ca la versiunea Pro, se adaugă două clape destinate acceleraţiei şi frânei, cu acţiune proporţională. Pe butucul volanului se află două butoane. Cât despre pedale, acestea sunt identice cu cele de la versiunea Pro, aşa că citiţi acolo despre ele.



Venit cu software de configurare şi control, *Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel* are o construcţie robustă, la care se adaugă fineţea controalelor. Dacă aveţi pretenţii mari de la volanul vostru, *Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel* vă va mulţumi pe deplin, în orice condiţii de pilotaj.

Producător	Thrustmaster	Thrustmaster	Microsoft	Logitech	Genius
Model	360 Modena Racing Wheel	360 Modena Racing Wheel Pro	Sidewinder Force-Feedback Wheel	WingMan Formula GP	Speed Wheel Formula Lite
Tip conexiune la PC	USB/gameport	USB	USB	gameport	gameport
Acoperire cauciuc la volan	parţială	completă	parţială	parţială	n/a
Clape schimbător viteză	2	2	2	2	n/a
Clape de acc/frână	2	2	n/a	n/a	n/a
Manetă schimbare viteză	nu	da	nu	nu	da
Butoane	2	2	6	4	10
Hat-uri	2	2	n/a	n/a	n/a
Pedale	da	da	da	da	nu
Force-feedback	nu	nu	da	nu	nu
Distribuitor	UbiSoft Romania	UbiSoft Romania	Flamingo Computers	Flamingo Computers	Flamingo Computers
Telefon	012316769	012316769	012225041	012225041	012225041
FAX	012316766	012316766	012225041	012225041	012225041
Preţ USD (fără TVA)	48	63	127	59	20

Service Autorizat

Iată că 3dfx nu mai există, şi singura opţiune serioasă pentru gameri au rămas plăcile produse de cei de la NVIDIA. Poate că unora le place, poate că altora, nu. Oricum, dacă stau să mă gândesc nu este un lucru foarte bun pentru că nu o să mai existe o concurenţă reală, dar sper că totul o să fie bine şi să avem şi noi, gamerii de rând, ceva de câştigat.

În contrast, preţurile la procesoare (unde concurenţa există), scad pe zi ce trece. Acum, un procesor AMD Duron la 800 MHz se poate cumpăra cu mai puţin de 100 USD. Un lucru extraordinar.

Întrebările şi nedumeririle voastre sunt în continuare aşteptate pe adresa redacţiei (cu menţiunea „Pentru Service Autorizat" pe plic), pe adresa de e-mail service_autorizat@level.ro. Vizitele pe forumul LEVEL de pe site-ul nostru www.level.ro pot şi ele să vă rezolve anumite probleme, acolo există rubrica Software/Hardware.

toshy

Probleme din „Micul Paris".

Oprea Teodor Niculea

„Pentru jocuri calculatorul trebuie să aibă toate componentele performante, asta e clar, dar, după parerea mea, cea mai importantă pentru jocurile actuale este placa grafică. Am I right?"

În principiu, aşa este. Placa grafică este un lucru foarte important, dar o placă grafică nu poate face mare lucru dacă nu este ajutată şi de un procesor bun şi de o memorie rapidă. Procesorul trebuie să îi furnizeze acesteia destule informaţii despre ce şi cum trebuie să facă, iar dacă aceste informaţii nu sunt acolo la timp atunci nu mai merge aşa de bine. Altă chestie importantă este şi tipul jocului. Dacă jocul foloseşte mult procesorul, atunci procesorul este pe primul plan, dacă este doar un joc care trebuie numai să afişeze nişte imagini frumos colorate, atunci, da, ai dreptate.

„Între un monitor Philips 15" 1280x960 (150 USD) şi un AOC 17" 1280x1024 (169 USD), ce aţi alege? De ce monitoarele AOC sunt aşa de ieftine?"

Nu îmi dai destule informaţii despre cele două monitoare, deci nu pot să îţi zic care este cel mai bun, dar se zice „bigger is better", şi eu mi-aş lua modelul de 17" chiar şi numai pentru dimensiune. Orice joc arată mai bine pe un monitor mai mare decât pe unul mai mic.

Ca peste tot, există lucruri ieftine şi lucruri scumpe. De aici nu trebuie să tragi concluzia că lucrurile ieftine sunt proaste. În cazul monitoarelor, în preţul final – la două monitoare de acelaşi fel, intră o mulţime de factori. După ce monitoarele sunt fabricate există personal specializat care testează şi reglează produsele. Numărul de ore pe care acele persoane le petrec în faţa lor, încercând să le regleze se reflectă în preţ. În rest totul este cam la fel.

„Ţinând cont de fraza „în lumea calculatoarelor singura constantă este schimbarea", cam cât ţine un sistem K7 700 MHz, 256 MB SDRAM PC133, GeForce 2 GTS, Quantum LM 20,4?"

Cât vrea muschii tăi! Depinde la ce şi cum îl foloseşti. Probabil că acest sistem peste 100 de ani (asta dacă mai trăim noi atunci sau dacă nu l-a mâncat rugina), o să poată fi folosit fără probleme la editare de texte sau pentru a juca Quake3 sau Unreal Tournament. După cum spun producătorii, durata de viaţă (bine, asta înseamnă de fapt când vor ei să le cumperi următoarea generaţie de produse) este cuprinsă între 6 şi 18 luni, la produsele la care se produc schimbări majore (gen plăci video şi procesoare), dar după cum spuneam nu este necesar dacă totul merge OK şi mulţumitor să schimbi ceva în sistem.

„Cam ce fel de sistem ar trebui să ai pentru a avea performanţe bune, calculatorul fiind legat la televizor? În afară de placa grafică cu TV-Out, mai am nevoie de ceva plăci, cabluri, televizor cu anumite opţiuni, pentru a folosi televizorul?"

Orice sistem este bun pentru un televizor. Trebuie să ştii, totuşi, că există anumite limite, impuse de televizor. Rezoluţia televizorului este destul de mică în comparaţie cu cea folosită la monitoarele pentru calculatoare. Cablurile necesare sunt de obicei livrate împreună cu placa respectivă (cea cu TV-Out), necesar fiind doar ca televizorul tău să dispună de acel tip de intrare pe care placa îl poate furniza.

„Cum este cu memoria de tip RDRAM? Mai este destul până apare şi pe la noi, nu?"

Acest tip de memorie există de mult timp, dar relativ recent Intel a adoptat acest tip de memorie pentru plăcile de bază pentru anumite procesoare (de exemplu Pentium 4). Tehnologia este asemănătoare cu memoria folosită în primele PC-uri, dar funcţionează la o viteză mult mai mare. RAMBUS există şi pe piaţa românească ceva vreme, dar preţul ei este foarte ridicat – şi nu numai la noi – pentru performanţele pe care le oferă şi nu este multă lume care îşi poate permite aşa ceva. Oricum, este o afacere destul de proastă.

Voodoo2 pe GeForce2 MX

Octavian Manolescu

„Am cumpărat un calculator Hewlett Packard cu processor PIII la 750 MHz, cu 128 MB care a venit cu Windows 2000 Professional gata instalat. Şi ca să fie totul complet am adăugat o placă video GeForce2 MX. La acestă configuraţie mi s-ar părea normal să-mi meargă toate jocurile, dar se pare că nu-i tocmai aşa (majoritatea jocurilor nu recunosc placa video). Mi s-a spus că poate fi din cauza placii video, care nu este compatibilă cu sistemul, aşa că am încercat o placă Voodoo2. Da, într-adevar era şi din cauza plăcii, fiindcă am reuşit să joc câteva jocuri, dar numai câteva, celelalte nu mergeau deloc sau în loc de culoarea normală, verde sau gălbui, apare culoarea gri (jocul cu pricina fiind Delta Force 3). Am vrut să instalez Windows 98 (care, chipurile, este compatibil cu placa GeForce2) dar mi s-a spus că nu este convenabil, deoarece Windows 2000 Professional pe care îl am instalat pe calculator este cu licenţă. Ce pot face?"

Interesantă problema ta. La configuraţia hardware pe care o ai, bineînţeles că este necesar să meargă toate jocurile actuale, mai bine sau mai rău. Windows 2000 nu este un sistem de operare conceput pentru jocuri, dar Microsoft a reuşit mai bine sau mai rău să facă şi jocurile să meargă pe el. Problema ta sunt driverele plăcii grafice. Pentru a rula jocurile, trebuie să recunoască placa cumva, iar acest lucru este făcut prin intermediul driverelor. Driverele trebuie să fie cele special făcute pentru Windows 2000. Pe acestea le poţi lua de pe site-ul de FTP al celor de la NVIDIA - la data când am răspuns la această scrisoare, ultima versiune este 6.31 şi adresa de la care le poţi lua este ftp://ftp1.detonator.nvidia.com/pub/drivers/english/detonator3/w2k-631.zip. Dacă, după ce ai instalat aceste drivere problema persistă, atunci placa ta grafică s-ar putea să fie defectă.

Windows 98 nu este „chipurile" mai compatibil cu plăcile GeForce decât este Windows 2000. Dacă ai licenţă doar pentru Windows 2000 nu este legal să instalezi Windows 98, decât dacă l-ai cumpărat.

Celeronu' bată-l vina...

Alex Csibi

„Am un Celeron la 500 MHz, 64 MB, HDD 10,5 GB, NVIDIA Vanta 32 MB şi câteva probleme: am avut Windows 98, care îmi dădea o eroare la multe jocuri. Când intram într-un joc îmi apărea ecranu' albastru şi îmi zicea nu-ştiu-ce de VMM sau VCACHE, şi nu mai mergea nimic. Am şters tot de pe hard şi am instalat Windows Millenium Edition care îmi face acelaşi lucru. Cum rezolv problema?"

Poate este o problemă de drivere şi la tine, cu toate că o eroare de VCACHE este foarte ciudată. Eu îţi recomand să reinstalezi Windows-ul clean, după care (fără să instalezi alte programe de tweaking şi tuning) să instalezi ultimele drivere corespunzătoare componentelor pe care le ai în sistem pe rând, DirectX-ul, şi să vezi dacă problema mai apare.

„Am un Gamepad Genius Game Hunter cu 8 butoane (fără drivere de instalare). Windows îmi recunoaşte numai 4. Cum fac să le recunoască pe toate?"

Ia uite ce am eu aici pentru tine: http://www.geniusnet.com.tw/ftp/game/ghunter.exe. Acum merg toate cele opt butoane de care ai nevoie?

„Am o versiune a jocului Unreal Tournament. După ce îl instalez, tre' să-i dau rebuild (are el un programel care converteşte sunetu' şi texturile). La un anumit loc se resetează calculatorul. Am încercat la un prieten şi i-a mers. Pe fostul meu calculator a mers. Am mai încercat la un prieten şi nici lui nu i-a mers. De ce se resetează şi cum rezolv problema?"

Pentru început ar fi o idee extrem de bună să cumperi Unreal Tournament, tu ai evident o versiune nu tocmai legală. Acest superb joc este distribuit la noi în ţară de Best Distribuţion. După ce o să îl cumperi, pun pariu pe ce vrei tu că nu o să se mai blocheze în acel loc.

„Am o placă de sunet Creative Audio PCI 128 care nu merge prea bine (se agaţă sunetul la începutul jocurilor). Dar când aveam Windows 98, mergea fără probleme"

Poate să fie din cauză că ai uitat după ce ţi-ai reinstalat sistemul să setezi transferul la harddisk-uri pe DMA. Acest lucru poţi să îl faci din System Properties.

Mere și rețele

Alex Hari

„Care este diferența între o placă de rețea de 10 și una de 100? Unde se vede diferența asta?"

Din nume se poate vedea diferența. Plăcile de 10 au o rată de transfer de 10 megabiți pe secundă pe când cele de 100 au rata de transfer de 100 megabiți pe secundă. Diferența se poate vedea, evident, la transferul datelor prin rețea. Pentru a beneficia de o rată de transfer de 100 mega biți pe secundă, rețeaua trebuie să suporte acest standard - cealaltă placă de rețea, și probabil hub-ul sau switch-ul.

„Calculatoarele de la Apple (Macurile) sunt mai performante decât PC-urile obișnuite? (în sensul că aș vrea să știu ce diferență este între un G4 la 400 MHz și un P2 la 400)"

Calculatoarele Mac au fost concepute diferit față de PC-uri, cel puțin procesoarele lor au fost. Apple-urile sunt în continuare, datorită modului în care au fost făcute, mai bune decât PC-urile pentru prelucrarea video și de sunet în general.

Un G4 este un procesor destul de puternic comparabil cu un procesor de clasa Pentium 3-urilor, dar, după cum cred că știi deja, aplicațiile pentru acestea nu sunt compatibile cu cele de pe PC, și invers.

E iarnă iar... în calculator.

Mirci Ciprian

„De curând am schimbat cooler-ul procesorului Celeron, iar după aceasta a început temperatura să crească de la 39 de grade înainte la 47-48. Care poate fi cauza? Cooler-ul nou este un alt model față de cel vechi. Cel vechi având pe el o pastă albă iar cel nou nu o are, dacă pasta este problema de unde o pot lua? PC-ul este stabil și în aceste condiții?"

Coolerele sunt un domeniu foarte complicat. Modelul nou poate să nu disipe așa de bine căldura precum cel vechi o făcea. În acest caz îți recomand să treci înapoi pe cel vechi deoarece cu cât este mai cald procesorul, cu atât este mai mare riscul ca acesta să devină instabil sau să se ardă.

Pasta albă pe care ai remarcat-o pe vechiul cooler se numește vaselină siliconică și, datorită proprietăților ei termoconductoare, este folosită pentru a face mai bine contactul între procesor și cooler, și pentru a facilita transferul de căldură. Este recomandat ca între procesor și cooler să fie pusă o picătură din această soluție. În România, vaselina siliconică este destul de greu de găsit, dar sunt sigur că la orice firmă serioasă de calculatoare poți găsi această „soluție magică".

„Am o placă de bază Matsonic cu sunet integrat CMI 8378. De sărbători am cumparat un TV tuner a cărui ieșire audio (line out) vine conectată la placa de sunet a PC-ului (line in) pentru a asigura și captura sunetului, reglare volum, dar line in-ul nu reacționează în nici un fel. Am verificat cablurile, în manualul MB-ului dar nimic. Este arsă o parte din circuit? Acum stau cu două seturi de boxe unul la line out în TV tuner și unul în line out la CMI8378."

Nu știu dacă ai încercat programul de control al volumului din Windows să vezi dacă nu cumva respectiva intrare este setată pe „mute". Altă problemă - s-ar putea să fie cablul cu care tu încerci să conectezi tuner-ul la placa de bază. Dacă placa ta de bază are în spate o intrare jack normală, un cablu jack-jack conectat la out-ul tuner-ului și la intrarea respectivă poate rezolva situația.

Mai puțin, mai mult sau deloc.

Ovidiu Bunii

„Sistemul meu este un Pentium II 233 MHz, 96 MB, Windows 98 SE, placa video este un accelerator 3D Voodoo Banshee cu 16 MB, produsă de firma Gigabyte, DirectX8 instalat. Când am încărcat Delta Force 3 demo, de pe ultimul CD-LEVEL, la pornire, jocul a acceptat placa video și și-a configurat automat celelalte setări, și-a încărcat configurarea de instrucțiuni pentru prima misiune, pentru ca apoi, brusc, să iasă înapoi în Windows fără nici o explicație. Am citit la readme-ul jocului se recomandă 32 MB de memorie. Asta să fie explicația?"

Dacă ai deja 96 MB de memorie, nu cred că dacă mai scoți ceva memorie din calculator ca să ajungi la 32 MB cât recomandă readme-ul respectiv o să rezolvi ceva. De obicei, demourile de la jocuri sunt scoase înainte ca jocul final să apară și ele conțin o mulțime de bug-uri. Poate, în cazul tău, jocul full ar rezolva problema. Dacă ții morțiș să joci demo-ul, încearcă să închizi eventualele programe ce pot rula în background și, normal, să instalezi ultimele drivere. Instalarea DirectX 8, personal nu o recomand, pentru că nu aduce îmbunătățiri la jocurile actuale și, în plus, poate face sistemul să ruleze mai încet decât cu o versiune mai veche, de exemplu DirectX 7.0a, versiune pe care și eu o folosesc.

Cu televizorul, am...

Max Damage

„Vreau să îmi cumpăr un tuner, dar, dat fiind că nimeni din cei cunoscuți de mine nu a avut vreodată așa ceva, nici eu nu sunt la curent cu prea multe lucruri. Deci, vreau să îmi spuneți dacă merita achiziția. Cât de bună este calitatea imaginii (am monitor de 17", cu rezoluția de 1600 x 1200), cât de bine se face înregistrarea, atât la TV cât și la radio pe FM, în ce formate o pot face, dacă îmi trebuie o placă video (TNT2) sau de sunet (Yamaha 724) specială. Este adevărat că pot avea și teletext?"

Dacă petreci mult timp în fața calculatorului, achiziția merită. Calitatea imaginii este, din păcate limitată la standardul TV, care nu este foarte bun, și la o rezoluție mare nu vei observa nici o diferență, dar pe un monitor de 17" se va vedea destul de bine. Plăcile ieftine nu au ele niște posibilități foarte bune de captură TV, dar sunt acceptabile, apoi formatul în care vrei tu să stochezi secvențele video poți să îl comprimi tu cu un program de prelucrare video, dar acesta foloseste foarte mult procesorul și sunt destul de încete. Înregistrarea FM se face și ea la o rată destul de mică, transmisiile FM fiind făcute cu 22.100 Hz, deci nu se va auzi la fel de bine ca un CD. Pentru placa video, o placă care suportă funcția de overlay este OK, la fel ca orice placă de sunet care are o intrare audio. De asemenea sunt modele de TV tunere care suportă teletext, și acesta, cel puțin la modelele pe care eu le-am văzut funcționează acceptabil.

Din trecut direct în prezent.

Andrei aka Fifa

„Am un AMD K6 II la 400 MHz și o placă de bază 5ALI61. Vreau să vă întreb și pe voi dacă este adevărat faptul că nu pot să-mi schimb procesorul cu un K7, bineînțeles, fără să-mi schimb placa de bază "

Nu este adevărat. Poți să încerci, dar îți trebuie destulă forță și îndemânare să reușești asta. Procesoarele K6 folosesc Socket 7 iar procesoarele K7 folosesc Slot A și noile versiuni Socket A. Ele nu sunt compatibile nici electric nici ca arhitectură cu versiunile mai vechi de procesoare de la AMD.

Overclocking la OpenGL

Busuioc Alexandru

„Am un amărât de Celeron 266 MHz pe o placă de bază cu chipset Intel 440LX. În manualul motherboard-ului scrie că se poate modifica CPU Clock Ratio (multiplicatorul) din BIOS, fără să fie nevoie de setarea jumperilor pe placă. Aș putea să fac overclocking în acest mod?"

Bineînțeles. Dacă procesorul tău nu are multiplicatorul blocat, această soluție este posibilă.

„Tot în manual spune că placa suportă procesoare Celeron între 233 și 333 MHz. Dacă aș face overclocking la 300 MHz, credeți că mi-ar ajunge actualul cooler?"

Dacă reușești să faci lucrul ăsta, coolerul ar putea fi suficient. Oricum, un mic ventilator peste sau un cooler mai mare nu strică niciodată. Trebuie să încerci, să vezi dacă merge.

„Există vreo șansă ca printr-un update de BIOS motherboard-ul să suporte și Celeron la 333 sau la 466 MHz?"

Și acest lucru este posibil, cu toate că nu cred că ai nevoie de un upgrade de BIOS pentru ca placa ta de bază să funcționeze și cu aceste procesoare. Pur și simplu, cred că la data apariției plăcii tale de bază nu existau procesoare la viteze mai mari de 333 MHz.

„Am un TNT2 M64 PRO 32 MB RAM. Problema este că nici un joc nu merge pe OpenGL. De câte ori încerc să pornesc un joc în acest mod fie merge puțin apoi se blochează. Pe Direct3D merg perfect toate. De ce?"

De ce îți trebuie ca jocurile să meargă pe OpenGL. Jocurile suportă OpenGL pentru plăcile care nu știu altceva decât OpenGL. Pentru plăcile care știu Direct 3D nu are nici un rost să rulezi jocurile în OpenGl, acestea ori nu vor merge (cum este cazul tău), ori vor merge mult mai prost decât în Direct 3D. Cu OpenGL nu câștigi absolut nimic, decât, probabil, nervi când vei vedea că respectivele jocuri nu merg.

Probleme existențiale

Ionuț aka The Lame IceMan

„V-am scris vouă pentru că sunteți cei mai tari la toate capitolele."

Nu pot decât sa mă simt flatat, nu numai eu personal, cât și întreaga echipă LEVEL.

„Am mai multe nelămuriri și aș vrea să știu și părerea voastră. Cât ar ajunge un procesor K6-2 500 MHz (dacă se mai găsește prin vreun magazin) și ce placă de bază îmi recomandați pentru el. Aș vrea să-mi spuneți și una AT și una ATX și aș prefera și sunet on-board."

Această întrebare a fost fără îndoială cea mai dificilă dintre cele primite în această lună. Un procesor K6-2 ar ajunge câtva timp, dar nu foarte mult. Mai mult ca sigur că acest model de procesor poate fi găsit la orice magazin care aduce noutăți în domeniu. Pentru acest model al companiei AMD îți recomand o placă de format NLX sau o placă ATX 12V pentru a beneficia de cea mai bună performanță posibilă, și va fi fără îndoială cea mai interesantă experiență din domeniul calculatoarelor pe care ai avut-o până acum.

„Prin luna iunie-iulie se vor mai găsi plăci de bază pentru K6-2 în magazine?"

Dacă acestea vor apărea, ele se vor găsi cu siguranță.

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov

❑ **DA,** doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

❑ **6 luni, la prețul de 180.000 lei**
❑ **1 an, la prețul de 360.000 lei**

plătești 9 reviste și primești 12!

începând cu luna: ____________

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poștal / ordinul de plată nr.** ....

Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament LEVEL 2/01

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se face cu mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK Brașov.**

❑ **DA, doresc**

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP Special Linux Red Hat 7.0 (nou)	**45.000 lei**		
CHIP nr. 1-6/2000	20.000 lei/buc.		
LEVEL nr. 1-6/2000	20.000 lei/buc.		

Firma:				
Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Am plătit .... lei în data de .... cu ❑ mandatul poștal nr. ....

talon de comandă 2/01



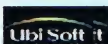
Tombola LEVEL și



Continuăm tradiția concursurilor organizate împreună cu Ubi Soft. Vă oferim ca premiu un joc action-adventure: In Cold Blood.

1 Cine este președintele statului Volgia?
A) James Bond B) John Cord C) Dmitri Nagarov
Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL și

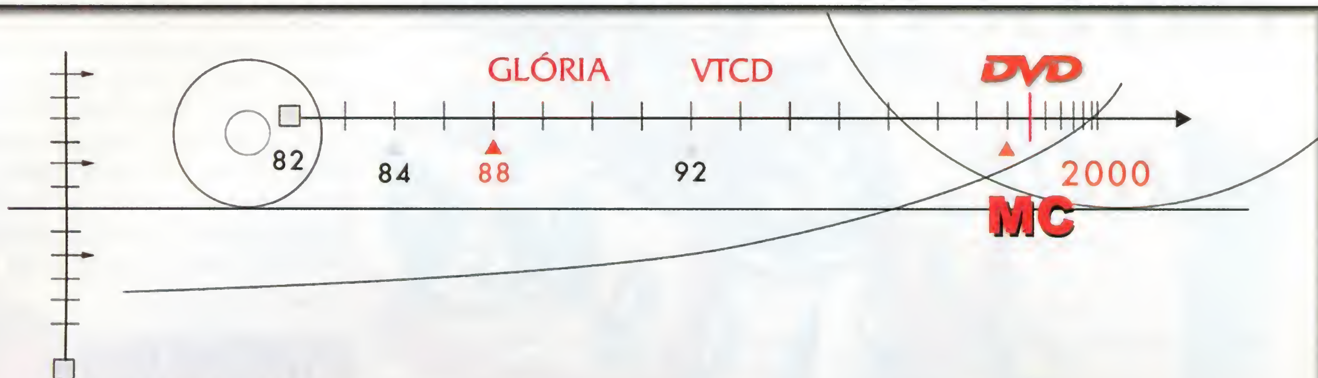


Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ❑

2/2001

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			


GLÓRIA
VTCD
DVD
82
84
88
92
2000
MC


Happy New Year!
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
DVD


Mastered and manufactured by /// VTCD
2000>
+10
1988
IFPI L201


Compact technology
Compact service
Compact disc
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu Internet: www.vtcd.hu
Tel.: +36-22-329-132
Fax: +36-22-329-133
/// VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
Member of Videoton Group
Székesfehérvár POB: 175.
H-8001 Hungary


VTCD

Scrisori multe,



discuţii aprinse şi probleme ce trebuie rezolvate.

E 3:30 spre dimineaţă şi tocmai am terminat de răspuns la scrisori, aşa că las la o parte introducerea şi trecem direct la subiect. A, să nu uit, puteţi să trimiteţi scrisori şi pe adresa de mail mitza@level.ro. Astea fiind zise, ţin să mulţumesc tuturor celor ce ne-au scris pentru că pentru ei ne străduim să facem o revistă cât mai bună iar orice idee, critică sau laudă este binevenită.

Cristian Nuţă

[...] Acum, cu voia voastră aş dori să vă fac unele sugestii ori să vă întreb diverse chestii:

1. Fiindcă e tare de tot gagica Cate Archer din jocul „No One Lives Forever" atât ca personaj cât şi ca model (Mitzi Martin), ce spuneţi de organizarea de către voi a unui concurs de sosii nu numai pentru Cate Archer, dar şi pentru personaje gen Lara Croft, Julie Strain, Rynn (Drakan). Văd că vă citesc tot mai multe fete şi mă gândeam că printre ele ar fi vreuna care aduce cât de cât cu Leeloo (The Fifth Element) ori cu Tanya (Red Alert) şi poate că acea cititoare ar dori s-o vedem şi noi în postura unui personaj feminin din jocuri [...]

8. Voi aţi făcut un sondaj printre gameri în legătură cu ceea ce se joacă în România? N-aş prea crede din moment ce insistaţi cu publicarea în revistă a tot felul de sim-uri economice, managere de fotbal, formula 1 etc. Nici măcar genul RPG nu prea este gustat la noi în ţară cu excepţia lui Diablo II.

Gamer-ul român (se) joacă în general shootere, action-uri, sim-uri auto, RTS-uri şi din când în când câte un sim de fotbal. A, şi Diablo II!

9. De ce nu aveţi în revistă o pagină (doar una) dedicată organizării (intermedierii) schimbului de jocuri între gameri? Ştiu că o să-mi răspundeţi că nu este treaba voastră să faceţi aşa ceva, că nu este legal dat fiind faptul că marea majoritate a gamerilor au copii pirat ale jocurilor! Ei bine, pagina se poate face legal pe răspunderea celor care dau anunţurile, dacă sunt prinşi de autorităţi că fac schimb de copii ilegale este numai vina lor. [...]

1. Hehe, cred că e cea mai bestială idee peste care am dat din toate scrisorile de până acum. Am fi extrem de foarte onoraţi şi vizibil impresionaţi dacă s-ar prezenta azi-mâine la redacţie câteva „sosii" celebre. Slabe şanse însă.... Apropo, am risca să ne sară în cap câţiva părinţi de cititori fără buletin (vezi Julie Strain).

8. Hmmm, problema stă altfel. În fiecare lună trebuie să facem review la o poală de jocuri, în jur de 13-15, ceea ce înseamnă că trebuie să jucăm cam TOT ce apare pe piaţă în acea lună. Vezi deci că nu e vina noastră că nu băgăm mai multe FPS/RTS/RTT-uri, ci a producătorilor, a căror decizie chiar că nu o putem schimba. „A, şi DiabloII", afirmaţia asta spune mai multe decât pare. Gamerul român (se) joacă mai mult la săli de jocuri şi se axează (e şi normal) pe jocuri ce tind mult spre FUN, jocuri on-line, jocuri care nu îi dau prea multă bătaie de cap. Şi pe mine unul asta mă deranjează... Ar fi de-a dreptul frumos dacă chiar prin faptul că punem accentul (în revistă) pe jocuri mai grele, care îţi mănâncă mai mult timp, am reuşi să schimbăm mentalitatea gamerului român, să-l ajutăm să treacă la un nivel mai ... uhhh ... „profesional" (sună aiurea, dar asta e!)

9. Am mai explicat asta într-un număr anterior. E imposibil din cauză că timpul care se scurge între momentul în care ne vine scrisoarea şi momentul în care apare revista pe piaţă este foarte mare (aproape o lună) şi asta din cauza tipografiei. Dar cum o astfel de rubrică este oarecum vitală pentru cititorii noştri am hotărât ca măcar cei care au acces la Internet să se poată bucura de ea. Astfel, la site-ul nostru (www.level.ro) poţi găsi o rubrică de Buy&Sell, sper eu, pe gustul tău.

Buba lunii!

Sasu Victor

[...] Nu mi-aţi răspuns la scrisoarea trecută, aţi preferat să tăceţi mâlc şi să nu răspundeţi criticilor, probabil nu v-a păsat sau nu aţi avut răspunsuri potrivite. Sunt curios cum o să arate viitorul articol hardware-video, noile prezentări de plăci grafice. Dacă o să fie la fel de jalnice ca cel de acum câteva numere, precis că nu o să-l citesc, din motive pur obiective.

La capitolul scrisori, cele mai „interesante" specimene ce umplu aproape 4 pagini din revistă se referă la tipul de întrebare super specializat pentru tipul de mamifer HOMMO SAPIENS PUTUROSUS. **LEVEL** *nu e distribuitor de jocuri, este revistă de jocuri, întrebări de genul „cât costă jocul X" sunt pur şi simplu inutile, nu văd de ce sunt atât de „interesante", ele apărând de la un număr la altul. Umpleţi spaţiul cu întrebări şi răspunsuri vagi şi în acelaşi timp vă plângeţi că nu aveţi loc în revistă.*

Totuşi, analizând scrisorile, rar dacă văd una reuşită ce să nu fie scrisă de un gamer rigid şi bătut în cap ce o ţine numai cu poster-ul, cu jocul full şi alte lucruri de genul ăsta. [...]

Constantinescu Sorin

[...] Nu ştiu de ce, dar de o vreme încoace Chatroom-ul (care era până nu demult una din rubricile mele preferate şi prima pe care o citeam când deschideam revista) a început să mă irite nespus de tare. Nu dau vina pe voi, ci pe cei (şi mulţi îs) care scriu propuneri propuse (???) de sute de ori, în sute de numere, întrebări răsîntrebate, critici supracriticate, fraze prea tipice, totul dă senzaţia de deja vu. Clasicele cheat-uri în revistă, vreau joc full că am avut da era naşpa, concursurile pe o pagină faţă&spate (oare unii nu îşi dau seama că ar trebui să dea cu banu' sau să facă ceva de genul: luna trecută am jucat la

concursul de pe prima față, luna asta joc la celelalte), mai multe concursuri, totul cred că vă plictisește la culme dacă trebuie să citiți de 2-3-4 ori mai multe chestii decât publicați, lună de lună, an de an. A ajuns să mă plictisească și pe mine. [...]

Primul lucru pe care l-am făcut când am ajuns la **LEVEL** a fost să cer **Chat-Room**-ul pentru mine. Pur și simplu nu îmi plăcea cum era scris înainte, cam prea pueril pentru gustul meu.

La început m-am bucurat enorm pentru că eram primul care dădea cu ochii de feedback-ul cititorilor. Mai apoi au urmat însă scrisorile care puneau aceleași întrebări și povesteau aceleași chestii. Plus că s-au supărat câțiva pe mine pentru felul în care le răspundeam. Mi s-a reproșat că de ce răspund pe numere (1. 2. 3. etc). Cum ați vrea să răspund la o scrisoare care enumeră niște întrebări? Să încep să povestesc răspunsurile? Neah!

Dar uite că tocmai luna asta, când am primit primele scrisori care mă luau pe sus și mă făceau cu ouă și cu oțet am observat o îmbunătățire. Pe lângă maldărul de scrisori aproape identice am reușit să găsesc și câteva cât de cât mai răsărite. Oricât de mult m-ar critica unii, iată totuși că stilul meu a dat rezultate... Împăcați-vă cu ideea!

Constantinescu Sorin

Multe greeting-uri!

[...] Ar mai fi „problema" gameriţelor. Problemă e un fel de a spune, pentru că văd că de câteva luni încoace toată lumea se ceartă pe această temă. Pentru ei am două sfaturi: 1) Dacă nu le suportați, asta pe baza faptului că vi se pare inimaginabil ca o fată să vă bată la Quake, sau Heroes, sau mai știu eu ce, trebuie să vă resemnați, există în lume gamerițe să vă bată la orice joc vrea mușchiulețul vostru. 2) Dacă le încurajați, bine faceți.

Pe această cale mulțumesc (mamă ce sună ăsta a citat dintr-un discurs de la xxx-yyy Awards) Dacianei, care le-a arătat băiețașilor ce buni sunt, de scrisorile lor toate la un loc au fost mai neinteresante decât a ei. Să crești mare!

Mă voi lipsi de critici la adresa revistei. Dacă nu am nimic de criticat asta nu înseamnă că îmi place tot. Sunt rubrici pe care nu le agreez, cu toate astea le citesc și încerc să mă obișnuiesc cu ele, spre deosebire de cei care spun „nu-mi place Playstation. De ce nu-l scoateți?!" Doamne ferește! Asta e revista voastră și a cititorilor, iar dacă unul spune că nu-i place... țeapa lui.

Ar mai fi ceva de zis despre PC Party-ul de anul ăsta. Îmi pare rău pentru voi băieți, și cu toate că la început vroiam să vă propun ca următorul să fie la București, cred că pericolul să se repete ce s-a întâmplat anul ăsta e prea mare. Bucureștiul nu duce lipsă de gameri dar cam prea mulți nu cred că ar renunța la un mIRC numai de dragul Quake-ului, sau mai știu eu cărui joc. Se desfășoară prea multe concursuri de joace în București ca să mai fie careva interesat de altceva decât mIRC gratis.

Păi, cam asta ar fi. Cred că noaptea dinaintea tezei la mate (întâmplător chiar cea în care au fost scrise aceste rânduri) s-a dovedit plină de inspirație.

Ar mai fi un lucru minor: nu pot să vă iert că nu ați făcut un review la CounterStrike.

Pe mai în later!

Problema asta cu gamerițele s-a discutat atâta prin revistă încât am început și eu să mă plictisesc de ea. Așa că sfaturile tale sunt binevenite și recomand tuturor celor care mai au dubii în legătură cu problema asta să le urmeze cât mai curând posibil.

E adevărat că unele rubrici nu sunt agreeate de unii cititori dar pe de altă parte, sunt alții care pentru asta cumpără revista. Încercăm să fim pe gustul tuturor, dar, în același timp, să nu facem compromisuri. Îți dai seama că dacă nu ar fi fost nimeni interesat de PlayStation, rubrica aia nu ar mai fi apărut în revistă, deci...

Uf, IRC-ul... o sabie cu două tăișuri aș zice eu. Pe de o parte, tocmai din cauza acestui IRC devine din ce în ce mai cunoscut Internetul pe la noi, pe de altă parte însă, lumea tinde să fie interesată numai de el și de nimic altceva. Plus că discuțiile care se poartă prin intermediul IRC-ului rar trec de stadiul „asl?". Dar vorba ceea „tot răul spre bine", să sperăm...

Ah! *CounterStrike*... Să îți spun de ce nu a apărut nici un review la el în revistă (lucru pe care nici noi nu ni-l iertăm). E vina netrebnicului ăluia de *Delta Force: Land Warrior* care se joacă în draci prin redacție. Adaugă la asta lenea noastră care nu ne-a lăsat să ne apropiem de *CS* când aveam deja *DF3*-ul frumos instalat pe hard. Ghinionul nostru până la urmă, da ce să-i fac dacă *DF3*-ul a ajuns mai rapid la noi.

Guguianu Gabriel

*[...] vă felicit pentru rezistența voastră pe baricade și pentru minunatele ore de lectură în compania revistei **LEVEL**, ore pe care ni le oferiți de atâția ani. Aș prefera ca aceste ore să fie mai multe și un eventual sfat sarcastic de genul „citește și tu mai încet" nu cred că ar descreți frunțile multora dintre noi. Știu prea bine că trăim într-o societate unde concurența în acest domeniu începe să își facă simțită prezența însă dacă ați pune 200 de pagini de aceleași dimensiuni ale revistei PC Games (bine că nu faceți și voi ca cei de la Xtrem PC, care pun asterix în locul numelui arătând astfel teamă față de concurență) și ați face revista 80.000, tot s-ar vinde și ne-ați mulțumi și pe noi, devoratorii de „gamez" și, evident, de reviste de specialitate.*

Referitor la unele rubrici din revistă, am câteva mici comentarii:

News – mult mai multe știri, chiar dacă glandele noastre salivare nu vor mai fi bune de nimic după ce vedem ce ni se pregătește...

Preview – aici, oricât de obiectivi încercați să fiți, nu veți reuși, așa că dați frâu liber imaginației.

Review – nota zece pentru abordarea fiecărui articol (am început să mă obișnuiesc cu umorul vostru de mai bine de 3 ani de când vă citesc, cu toate că ați fi luat 10+ fără el. Da părerea mea nu contează, nu? Sau da?)

Walkthrough – pe CD de urgență, asta dacă nu are hărți edificatoare, altfel sunt 4 pagini irosite.

Console – hmmm... și ei sunt ai noștri.

LifeStyle – este o idee bună, chiar de nota 10, dacă ar fi prezentat mai multe evenimente gameristice, care din păcate nu se prea desfășoară la noi în țară.

Hardware – din ce în ce mai neinteresant, și totuși fără ea nu se poate (niște teste mai „violente" între giganți ... să se lase cu condensatori sparți, circuite arse și cabluri sfâșiate că asta vrea să citească publicul... cred).

Chatroom – de chatroom numai de bine, atâta numai să nu mă mai faceți praf încă o dată cum s-a întâmplat când v-am criticat la acea vreme cu „jump to the next level".

Aveați un cititor care v-a cerut Gorgon's Alliance. Publicați vă rog adresa asta de mail gabi_mistic@usa.net fiindcă eu îl am în original de la un prieten din State și am terminat tot ce se poate face pe Expert la el și vreau să-l „mărit" acum. Este un joc FANTASTIC din toate punctele de vedere, chiar și cu bug-urile din timpul luptelor first person. [...]

Mulțumim pentru aprecieri...

Rubrica de News a fost dintotdeauna preferata mea la orice revistă de profil, pur și simplu nu poți găsi ceva mai bun decât câteva știri proaspete despre ultimele jocuri condimentate cu ceva poze... yummy!

În rest, ținem cont de ceea ce spun cititorii noștri, chit că sunt critici (Walkthrough, Playstation, Hardware) sau bătăi prietenești pe spate (News, Review, Preview, LifeStyle, Chatroom).

Apropo de rubrica de LifeStyle, mă bucur că ți-a plăcut. Mi se pare o rubrică

binevenită pentru orice om cât de cât normal care se mai scoală din când în când din fața calculatorului (uite cine vorbește...).

Cornel Mihai

Doamnelor (... deși nu am văzut nici una printre redactorii revistei) și Domnilor LEVEL-iști (ari, arzi, oi, ...)

Am încercat de multe ori să vă scriu, dar am găsit (inventat) diverse motive să amân această acțiune, ... până acum.

Sunt un împătimit al calculatorului de multă vreme (cca. 23 de ani) și am parcurs un drum destul de sinuos până astăzi: Independent și Felix (în facultate), Cobra (construcție proprie), HC, PC 286, 386, 486, Pentium ..., oprindu-mă la un DTK „promoția 1997", cu îmbunătățiri : AMD K6-2 la 450 MHz, 64 MB RAM, NVIDIA TNT M64/16 MB RAM.

Deși drumul a fost lung (și sigur sfârșitul lui nu a venit încă, probabil va coincide cu sfârșitul meu), sunt multe, foarte multe lucruri pe care nu le știu, despre această mirifică lume a calculatorului, acest Univers Paralel al nostru, al iubitorilor jocurilor, utilitarelor, limbajelor de programare, aplicațiilor cele mai diverse și nu în ultimul rând ai Internetului.

De aceea vă rog să-mi iertați ignoranța și să acceptați să vă întreb, uneori, în scris sau pe chat, câte ceva.

Dacă veți avea timp să-mi răspundeți este foarte bine și vă mulțumesc, dacă nu, eu tot vă mulțumesc pentru că existați.

După acest preambul „de suflet și din suflet" vă rog să acceptați aceste 3 întrebări :

1. care este dotarea minimă obligatorie pentru a juca, un anume joc, online ?

2. care sunt deosebirile dintre un joc cu facilități de multiplayer și un joc online?

3. care sunt principalele caracteristici ale unui portal Internet, prin care acesta se deosebește de un site cu link-uri.

Vă mulțumesc

Să vă răspund mai întâi la întrebări:

1. Un joc online are nevoie înainte de toate de o conexiune „țapănă" (a se citi stabilă și cu o rată de transfer undeva pe la 2-3 k/s) la Internet. Sistemul cerut de un joc online variază de la joc la joc, exact ca la oricare alt joc

2. Jocul multiplayer include și jocul online, multiplayer însemnând „mai mult de un jucător", nu-i așa? Asta înseamnă că poți da un joc multiplayer și printr-o rețea LAN și pe Internet.

3. Un portal este de obicei un site în care producătorul își propune ca acest site să fie punctul tău de lansare spre Internet (știri, shopping, e-mail, aplicații, motor de căutare) și câteva link-uri (acestea nefiind punctul forte al site-ului!). Pe scurt, un portal, în varianta ideală, ar trebui să ofere unui Internaut (navigator pe Internet?) toate ustensilele pe care el le folosește!

În încheiere, nu pot să fiu decât încântat că printre cititorii noștrii fideli se numără și persoane ce au luat contact de la început cu domeniul IT. Sunt de acord cu tine când spui că odată luat, nu mai scapi de microb... asta e, să profităm cât putem de pe urma lui!

Miron Alex

Stimată redacție LEVEL,

My name is Alex, Miron Alex din Piatra Neamț. Dacă acum câteva luni de zile rubrica de chatroom era interesantă, ba chiar distractivă (vremea când Snake făcea față scrisorilor mai mult sau mai puțin idioate din partea unor gameri mai mult sau mai puțin idioți), astăzi această rubrică lasă de dorit din cauza seriozității excesive a domnului Mihai Sfrijan și datorită absenței marelui Bogdan Drăgan (wild Snake). Observați singuri diferența: „dragii șarpelui!" — „să vedem ce ați mai scris". Asta este, chat-ul merge înainte!! [...]

Nu mi-a plăcut:

1) Omul de la scrisori: Mihai Sfrijan (Mitza)

2) De atitudinea cu privire la manager-uri: FA Football Manager 2001=79 iar CM2001=83??? Nu c-a făcut impresie bună chelia lui Zidane???

Ați prezentat FIFA2001 și nu-mi aduc aminte eu?? Îl joc de o lună!!

Mitza ne face pe noi gamerii, voalat, proști? „de când mă ocup eu de chatroom" – de parcă ar fi de mult timp (2 poate 3 luni??) – „nu am primit nici măcar o singură scrisoare în care să găsesc un articol scris de un cititor".

Voi încerca în cele ce urmează să-l conving pe dl.Mitza că nu toți suntem idioți. Voi încerca un preview la FIFA-2001:

Să începem cu istoria. Primul fifa de care m-am atins a fost Fifa94 fugeam de arbitru... blocam portarul la degajare... În 7 ani de zile concernul EA Sports a devenit cel mai mare specialist de simulatoare din lume. Fifa 2001 e ultimul hit al gigantului.

Pe scurt...

Grafia este magnifică, Zidane e chel, Iaksson e blond, Beckam e chel, Prorrato are plete etc... Introducerea de milioane ($$) inspirată din Fifa 98.

Sunet, tribune, comentariu cu Andi Grey, John Motson, Mark Lorenson foarte colorat ce se repetă rareori.

Gameplay:

Legea avantajului e interpretată la fix, pasa printre funcționează cu adevărat; un minus mare (-) la portar odată ajuns singur cu acesta încarci șut-ul. A.I.-ul aproape uman: în postura de ultim apărător fundașul pc-ului te faultează de n-are taine (exemplu).

Nota alex preview

Grafica: 20/20

Sunet: 15/15

Gameplay: 30/30

Feeling: 20/20

Multiplayer: 04/05

Impresie: 10/10

[...]

Ahem! Seriozitate excesivă alături de numele meu... chiar nu credeam că o să văd vreodată așa ceva. Dacă nu aș reuși să fiu serios după anumite scrisori (hmmm) probabil că nu aș avea curajul să public răspunsul meu în revistă. Am spus de la început că Chatroom-ul nu o să mai fie ca pe vremea Snake-ului, așa că ajungem tot la vorba ta „chat-ul merge înainte". Nu spun mai multe pentru că am mai discutat problema asta pe aici pe undeva.

Dacă aș face pe cineva prost, stai tu liniștit că i-aș spune-o verde în față și nu voalat... și este adevărat că nu am primit nici un articol de la cititori care să fie publicabil, ăsta este crudul adevăr (dar nu disperați, mai trimiteți!).

Acuma să vedem ce ai reușit tu să demonstrezi (și nu înțeleg de ce tot spui „noi, gamerii", ești unul sau mai mulți? te-a ales careva șef peste toată suflarea gamericească, sau cum?). Prima greșeală, este vorba despre un review, nu despre un preview, nu? și oricum, un preview nu va primi niciodată notă, sau poate mă înșel... Las la latitudinea cititorilor să judece (p)review-ul tău care nu prea înțeleg ce vrea să fie (3 paragrafe în care descrii jocul care te-a acaparat atât de mult... probabil că nu ți-ai găsit cuvintele, de emoție).

Să te judece deci colegii tăi, cititorii!

Fix Alexandru

I am Angry!

S-au produs multe schimbări în revistă și mie nu-mi plac, deci:

1. Ce s-a întâmplat cu Șarpele? Unde a plecat și din ce motive?

2. A cui a fost stupida idee cu „buba lunii"? Eu dacă mi-aș găsi scrisoarea sub un semn cu „buba lunii" aș începe să-i înjur pe toți cei din redacție de ai rămâne mască la ce am scris și imediat aș cumpăra altă revistă de jocuri. Scrisorile de la Bubă; nu înțeleg ce au. Sunt scrisori ca oricare alta.

[...]

5. Dacă vreți să publicați o scrisoare publicați-o întreagă nu bucăți. Cum v-ați simți voi da[...]

Ești nervos? Imaginează-ți atunci cum mă simt eu acum...

Chiar nu știu cum de ți-ai dat seama că s-au făcut schimbări în revistă, din moment ce nu ai reușit să citești până la capăt scrisorile de la „Buba lunii" și răspunsul meu la aceeași bubă.

Dragă domnule, departe de mine gândul de a face un top cu cele mai proaste scrisori ale lunii. „Buba lunii" se referă la nimic altceva decât la cea mai omni-prezentă problemă apărută în scrisorile voastre în luna respectivă. Că te-ai grăbit, te înțeleg, dar chiar nu îmi place tonul scrisorii și nu cred că ai dori ca și eu să îți răspund în același fel (deși am făcut-o deja parțial, și, cu toate că ai încercat să strecori o scuză pe la sfârșitul scrisorii... ah, scuze, n-a mai intrat și partea aia).

De ce se mai taie din scrisori ici și colo? Pentru a face loc unor pasaje mai interesante din alte scrisori și pentru că dacă nu aș recurge la soluția asta, oarecum drastică, jumate din rubrica Chatroom ar fi umplută de aceleași probleme, cereri, aprecieri etc.

Șarpele... cred că într-o zi o să-i fac o poză și o să o pun la Chatroom numai să vedeți că nu l-au răpit extratereștrii, că nu i-am făcut noi felul și că e bine mersi. Motivele pentru care a plecat sunt la fel de vagi și pentru mine cum sunt și pentru voi având în vedere că eu am venit DUPĂ ce Bogdan a plecat. Dar trăiește, serios!!!

Popescu Ion Petru



Nu pot să înțeleg...

... de ce atâtea englezisme (pe care le folosiți din belșug). Înțeleg că suntem bombardați de engleză pe unde ne uităm și oriunde ascultăm, mitul francezilor de „cultură superioară" fiind în cele din urmă spulberat de dragii și iubiții noștri (amen!) americani, ce vor da năvală peste noi cu supertehnologia lor, ne vor umple de dolari până-n gât, ne vor face reforma și vor munci în locul nostru, iar românașu' va sta „la umbra nucului bătrân" și va vedea capitalismul așa cum l-a visat și nu cum este el de fapt. Ne este greu să nu ne „englezim", mai ales că au intrat în română o serie de termeni intraductibili precum: mouse, pad, software, dar totuși prefer o invazie declarată stil RAII uneia în stil japonez, care te subjugă din toate punctele de vedere: cultural, economic, politic iar de militar ce să mai vorbim, nelăsându-ți nici o cale de întoarcere. Eu, de pildă, sunt la o clasă de engleză intensiv și nu folosesc engleza decât atunci când trebuie, pe când alții dau din ei afară engleza precum plasmagun-ul din QIII (na, sâc!). Nu spun, există motouri, replici, cuvinte indispensabile care traduse ar suna ilar, dar fiind rostite în engleză au o altfel de sonoritate, sunt gândite altfel. Dar totuși, nu folosiți limba lui Shakespeare pe unde puteți și pe unde îi vine pixului a scrie (valabil și pentru epistolarii voștri). Stau și mă gândesc și nu îmi explic acest fenomen decât prin faptul că folosiți aceste cuvinte ca să fiți mai aproape de cititorii din România (gamer înseamnă și jucător de bambilici și jucător de orice - acesta este motivul pentru care folosesc și eu echivalentul în română fără alte adăugiri, precum „pe calculator", să vedeți că și noi suntem la fel de breji ca ei).

Gata! Să vă mai și laud: consider că sunteți cea mai tare revistă de acest gen din România, iar așa-zisa concurență nu cred că face la un loc vânzări cât faceți voi singuri. Nu merită să faceți prea multe compromisuri cu hardware-ul și nici cu soft-ul, rezumându-vă doar la teste care implică jocurile și aria lor de desfășurare (plăci grafice, de sunet etc.). Românul este de la natură superficial și puțin zgârcit și probabil de aceea mai cumpără și hibride (știți voi care reviste). Păi fraților, dacă vreți hardware cumpărați CHIP și dacă jocuri vreți, cumpărați LEVEL (nu contest titlul englezesc, deoarece LEVEL este o revistă internațională).

Îmi place și maniera deschisă cu care abordați scrisorile și articolele din revistă iar eu, personal, vă sfătuiesc să nu încercați să copiați revistele occidentale, deoarece românul are alt temperament decât occidentalul și consider că niciodată nu va citi cu plăcere un articol sec sau pentru reduși mintal care, vă spun din proprie experiență, în clasa a IX-a fac ce facem noi într-a cincea.

Să ne întoarcem la oile noastre. Îmi place că sunteți la curent cu jocurile, abordând cele mai noi apariții, dar aveți și câteva scăpări, spre exemplu jocul „Vampire: The Masquerade" a avut un test în revistă cu mult după ce acesta se juca intensiv. Totuși, „review"-ul m-a satisfăcut, dar țin să adaug că ați fost subiectivi cu el. Poate v-a plăcut „Diablo II" mai mult, dar este real când vine peste tine un balaur cât casa, cu o tulpină de copac în mână, îți dă una în cap (da degeaba) și tu, cu un amărât de arc cu săgeți, îi muști două și gata... hmmm. Mie mi-a plăcut și „Diablo", dar totuși! Iarăși nu înțeleg cum unora nu le place „Thief II" care cred că merită toate laudele din foarte multe de vedere. Veți spune poate că „gusturile nu se discută", dar eu vă spun „luați, jucați și vă bucurați...".

Voi încheia cu o idee care amenință să devină obsedantă, dar sper să nu se ajungă niciodată la așa ceva: anul acesta precum și anul trecut am avut de-a face cu o profundă criză de idei pe piața jocurilor, producătorilor parcă li s-au astupat creierii. Eu unul, când făceam rost de un nou joc, mult mediatizat, îl instalam cu nerăbdare, jucam cu sârg și... în două ore gata, mă plictiseam de moarte și asta nu de puține ori. Măi fraților, oameni buni și de omenie, trageți alarma acolo unde trebuie.

Aș putea continua da vă las că mă cheamă văru-meu la un „Imperium Galactica II" așa că vă las.

Hai noroc și la mai mare!

Foarte interesantă problema pe care tu încerci să o abordezi. E adevărat că suntem asaltați de englezisme și americănisme, dar jocurile sunt un domeniu în care chiar nu ai ce să faci. Asta cel puțin la noi. Deh, suntem mai săraci, nu ne permitem să cumpărăm jocuri originale și până în momentul în care cumpărarea unui CD pirat va deveni ceva de domeniul trecutului nu vom avea parte de jocuri traduse integral în română (cu speech și cu tot tacâmul). Tot ceea ce putem să facem până atunci este să nu abuzăm de aceste englezisme, deși este foarte, foarte greu. Românul e un animal ciudat, odată ce a văzut că dacă știe foarte bine engleza i se deschid multe uși până atunci inacesibile, va încerca să folosească cât mai mult noua limbă, chit că asta înseamnă trecerea limbii de baștină pe locul doi. Și asta e foarte grav... Nu sunt deloc împotriva limbii engleze (chiar nu ai nici o șansă fără ea), dar sunt de părere că de aici până la a o folosi frecvent și în situații în care chiar nu ai nevoie de ea e un pas prea mare care nu trebuie în nici un caz făcut.

Apropo de review-ul la Vampire. Am mai spus-o și am să o mai spun cred de o mie de ori de acum încolo: în momentul în care revista a apărut pe piață noi deja avem următorul număr terminat în proporție de 80% (întârziere cauzată de tipografie) și cu toate că nici nouă nu ne place ca revista să apară cu o asemenea întârziere, chiar nu avem ce face. Ah, și DiabloII e un joc slăbuț, părerea mea...

Uf, criza de idei a developerilor de jocuri. Chestia e că jocurile nu mai sunt de mult timp o afacere micuță, în care producătorii se concentrează pe calitatea produsului. În industria jocurilor se învârt deja sume enorme care dictează tot. Vezi exemplul Looking Glass, o echipă ce a încercat să facă jocuri de calitate, dar a dat greș tocmai din cauza banilor. Nu contează dacă o mână de oameni excepționali vor considera jocul extraordinar, dacă acesta nu e pe placul marelui public. Mai există însă destui game-designeri cu ceva idei în cap așa că, după mine, viitorul e destul de roz.



Ne-au mai scris:

Cip din Vaslui, Gabriela Tănase din Galați, Marinescu O. din Timișoara, Nadolu Valentin din București, Wintincher Andrei din București, Șerban Alin-Răzvan din București, Nicolau Tudor Dan din București, Petculescu Liviu-Cristian din București, Lumînaru Adrian Victor din Târgu-Jiu, Feher Andrei din Baia-Mare, Feher Anamaria din Baia-Mare, Judge din Cluj-Napoca, Teodorovici Vlad din Suceava, Dragomir andrei din București, Gugu Vlad aka VED din Onești, Ias Diana Nicoleta din București, Cernat Cornel din Ploiești, Grebișan Petru-Daniel din Târgu Mureș, Horia Țundrea din Iași, Daciana din Petroșani, Killer-ul din Craiova, Tremu din București, Popescu Raul din Brașov, Cosmin Gurgău din București, ăla din Bistrița, Conan Mihai de undeva, Nistor Radu din Ploiești, Tănasie Bogdan din Slatina, Agape andrei-Vlăduț din Tomești, Gălvan Costin din Râmnicu Vâlcea, DR. B@mse din București, Simon Zoltan Lehel de undeva din Brașov, Tărăboanță Radu din Iași, Moraru Rareș din Iași, Loghin Florin din București, Fotu Florian din București, Marus Elvis din Iași, Iliescu Alin din Pitești, Stănuță Alexandru-Paul din Constanța, Biro Andrei din Segarcea, Albu Cristian din Galați, Toader Vlad din București, Berechet Liviu din București, Gabrian Marian din Buftea, Cotinghiu Gheorghe, Nicolae Radu din București, Iosif Matei din București, Ciopei Viorel Dănuț din București, Boscu Mona din Lugoj, Speranță Ștefan din Iași, Ionel Victor din Bacău, Joker de nu știu unde, Bălan Adrian din Râmnicu Vâlcea, Cernega Vlad din București, Majaru Mădălin din București, Boicea Marius Cristian din București, Black Keeper, Alina din Cluj-Napoca, Alex Pintea din București, Orion din Târgoviște, Golden Bolt din București, George Pogăcean Andrei din Cluj-Napoca, Rădulescu Dragoș din Deva, Radu Alexandru din Mangalia, Voicu Cosmin din București, Banu Costin din Moreni, Vicea Marian din București, Gălvan Costin din Râmnicu Vâlcea, DII Sorceress din Buzău, Anca Vlad dan din Cluj-Napoca, Radu Costan din Cluj-Napoca, Popoescu Constantin Daniel din București, Tudorache Andrei-Alexandru din Călărași, Iliescu Marius din Oradea, Florina din Constanța, Manole Sorin din Galați, Dumitrescu Bogdan din Târgoviște, Petre Vlad Andrei din București, Barbu Marius din Chitila, Miricescu Vlad din Craiova, Barbu Cristian din București, Radu Mihai din Pitești, Cojocaru Theodor din Botoșani, Steiciuc Constantin din Suceava, AutchKinsen, Țăranu Lucian din Constanța, Neacșu Constantin Adrian din BucureștiDorin Paul Mircea, Anghel Alina Ramona București, Popescu Raul din Brașov, Toma Ștefan din București, Bogdan din Cluj, Penciu Andrei din București, Colibaba Dan-Ioan din Gura Humorului, Petrescu Alexandru din Râmnicu Vâlcea, Erros, Trufașu Alexandru din București, Cristescu Silviu din Timișoara, Antonescu andrei din București, Mike din Prahova, Strătilă Ionuț din Botoșani, Ap03D din Târgu-Jiu, Lupu Lucian din Iași, Constantinescu Alex din Bârlad, Moanță Alex-Florinel din Brăila, Coșoreanu Sergiu din Galați, Cuzub Bogdan din Tecuci, Ghioc Marius din Bacău, Ghepeș Doru Nicolae din Bistrița, The Judicator, Oprea Teodor Niculae, din București, K-Bom & R.I.P.

LEVEL

Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov
Tel: 068/415158,
093-570511
094-754983
Fax: 068/418728
E-mail: level@chip.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogel.ro)
Redactor șef :
Cristian Cașcaval (K'shu)
(kshu@level.ro)
Secretar de redacție:
Gabriela Muntean
(gabriela_muntean@chip.ro)

Redactori:
Claudiu Levente (Claude)
(claude@level.ro)
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)
Redactor hardware:
Radu Toacșe
(toshy@level.ro)
Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@vogel.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(pepper@vogel.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)
Online:
Cosmin Mănoiu
(cosmin_manoiu@chip.ro)
Mihai Bădescu
(mihai_badescu@chip.ro)
Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@vogel.ro)
Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogel.ro)
Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 068-415158 și fax: 068-418728
Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.